



DM 7,- · ÖS 54,- · SFR 7,-  
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-

# PC PLAYER

**DAS BESTE ZUM FESTE**

**TEST**  
Transport Tycoon  
Little Big Adventure  
Magic Carpet  
Kyrandia 3  
Aces of the Deep  
**NASCAR Racing**

**HIGH-END FÜR AUFSTEIGER**

**Die schnellsten Spiele-PCs unter 5000 Mark**

**ROBOTER UND RAUBTIERE**

**Neu auf CD-ROM:  
Safari & SF-Stories**

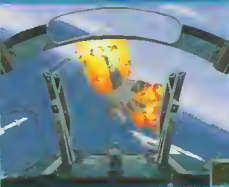
**DER NEUE BUG-REPORT**

**Vorsicht, Falle: Spiele-  
Fehlern auf der Spur**

**Lösungs-Shock:** Alle Karten zu System Shock •  
**PC Junior:** Edutainment-Software im Test



**Spieler-Geschichte:** Als die Sprites laufen lernten  
**Komm' ans Kabel:** Spielespaß mit Nullmodem



# U.S. NAVY FIGHTERS™

AIR COMBAT SERIES™





- 50 Luftkampf- und Bodenangriffsmissionen
- 6 verschiedene Kampfflugzeuge zur Auswahl
- 35 unterschiedliche gegnerische Maschinen
- Simulierte Wetterbedingungen
- Explosions- und Druckwelleneffekte
- Lernfähige Gegner durch künstliche Intelligenz
- Bildschirmauflösung von 320 x 200 bis 1024 x 768 Punkte
- Digitaler Stereo-Sound
- Alle Briefings als Full-Motion-Videos
- Anleitung und Missionstexte in Deutsch
- Sprachausgabe der Piloten und Funkverkehr in Deutsch
- Briefings in Deutsch
- Thrustmaster®-kompatibel
- Nur PC CD-ROM

Weitere Informationen über U.S. Navy Fighters erhalten Sie bei Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241 24307. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • U.S. Navy Fighters und Air Combat Series sind Warenzeichen von Electronic Arts. • Thrustmaster ist ein eingetragenes Warenzeichen von Thrustmaster Inc.



ELECTRONIC ARTS®





# EINER GEHT NOCH

**H**mm, wo kommen eigentlich die Jung-Redakteure her? Unser neues Mitglied im Test-Team fanden wir jedenfalls nicht in einem Weidenkörbchen vor der Tür. Nichts Böses ahnend tummelte sich Michael Kim letzten Sommer bei einem TV-Casting, wo sich seine Wege mit denen eines zufällig herumlungersnden Chef-Redakteure überkreuzten. Ein Schwätzchen und zwei ausgetauschte Visitenkarten später herrscht Entzücken: »Den Jungen können wir für PC Player gebrauchen!«.

**M**ichael ist 24 Jahre alt, bastelte gerade sein Vordiplom für Wirtschafts-Informatik und wurde aus dem beschaulichen Aechaffenburg in die brodelnde Metropole Poing gelockt. Neben dem schönen Hobby »PC« ist er dem Saxophon-Spiel verfallen und kann überaus kompetent Tennisbälle jonglieren. Zum einen brauchen wir dringend Verstärkung für unser Spieletest-Team, zum anderen soll Michael auch seinen technischen Background einsetzen. In dieser Ausgabe debütiert er mit einem Grundlagenartikel über Interrupte und beurteilt »NASCAR Racing« - soviel zum Thema »vielseitig«.

**A**n schönen Spielen herrscht im »Prä-Advents-Player« generell kein Mangel. Angesichts von spektakulären Titeln wie »Magic Carpet« oder »Transport Tycoon« schlagen selbst auf unserer strengen Wertungsskala die Anzeigen weit nach oben aus. Dominierendes Hardware-Thema ist der PC-Test für Aufsteiger: Wieviel Power gibt's für unter 5000 Mark? Unser Tester Michael »mic« Thomas freundete sich dabei mit einem Billig-Pentium an und machte schlechte Erfahrungen mit den Lieferzeiten einiger Hersteller: »Schnell bestellen, sonst trifft der Weihnachts-PC erst zu Ostern ein«.

**E**wig warten mußte auch Florian »Gretzky« Stangl: Seinen USA-Urlaub stimmte er exakt auf den Spielplan der nordamerikanischen Eishockey-Liga NHL ab: »Erst ein Heimspiel der Rangere, dann ab nach Toronto!«. Doch Schlachtenbummier Stangl wurde eiskalt vom Spielerstreik der NHL-Profis erwischt und bekam nur leere Eisflächen zu sehen. Wenigstens durfte er in New York eine Talkshow von David Letterman live erleben.

Viel Spaß mit dieser wohlgenährten Ausgabe wünscht

## Ihr PC-Player Team

Babs  
Schwaiger

Florian  
Stangl

Susan  
Sablowski

Jörg  
Langer

Heinrich  
Lenhardt

Baris  
Schneider

Michael  
Kim

# PC PLAYER

Gipfeltreffen: Was Sie beim Kauf eines High-End-PCs beachten sollten **28**



Kleines Abenteuer, ganz groß:  
Wir testen »Little Big Adventure« **116**



Bullfrogs neues Action-Strategiespiel bietet explosive 3D-Grafik: »Magic Carpet« im Test **68**

## software

**ULTIMATE ROBOT** ..... 44  
Multimedia-Roboterkunde für SF-Fans

**DANGEROUS CREATURES** .... 46  
Die gefährlichsten Tiere auf CD-ROM

**CD-ROM-KURZTESTS** ..... 48

Cinemania '95  
Mountain Bike  
WDR-Computerclub

**COMPUTER-GOLF x 10** ..... 50

Im Test: Die Kursdisketten für »Links Pro« und »Microsoft Golf«

**PC JUNIOR**  
**EDUTAINMENT-SOFTWARE** ..... 134

Pumuckl-Spielesammlung  
Lernen pur

**SHAREWARE-TEST** ..... 136  
Neue Spiele für wenig Geld

**BIZARRE ANWENDUNG:**  
**FLIRT-KURS** ..... 138

Internationale Anmoche dank CD-ROM und Windows

**BUG-REPORT** ..... 140

Macken in »Bundesliga Manager Hatrick« und anderen aktuellen Spielen

**SPIELE-HISTORIE:**  
**1967-1982** ..... 142

Als die Sprites laufen lernten

12-94 DAS SPIELE-MAGAZIN PC PLAYER

**PC  
PLAYER**

62 **TRANSPORT TYCOON**  
Little Big Adventure  
Magic Carpet  
Myrandia 3  
Acas of the Deep  
NASCAR Racing

28 **ULTIMATE ROBOT**  
Die schnellsten Spiele-PCs unter 5000 Mark

46 **COMPUTER-GOLF x 10**  
Neu auf CD-ROM:  
Safari & SF-Stories

140 **PC JUNIOR**  
Vorsicht, Falle: Spiele-Fehler auf der Spur  
Ulrich: Druck, die Eltern in einem Druck  
PC Junior: Edutainment Software für Kids



Ob Schiene, Straße oder Flughafen: Der »Transport Tycoon« scheffelt mit Beförderungen Geld **62**

## hardware

**HIGH-END-SYSTEME UNTER 5000 MARK** ..... 28

Wir testen Spiele-PCs für Aufsteiger

**TIPS ZUM PC-KAUF** ..... 40

Warauf Sie bei der Neuausschaffung achten sollten

**TEST: F-16-STICK** ..... 42

Thrustmasters neuer Knüppel

**KEINE PANIK:**  
**INTERRUPT & CO.** ..... 146

Leben und Werk der putzigen Parts



Auch diese niedlich onmtutende Büffel gehört zu den »Dongeraus Creatures«

46

Endspurt für »Creature Shock«:  
Wir waren bei den Sprach-  
aufnahmen dabei 14



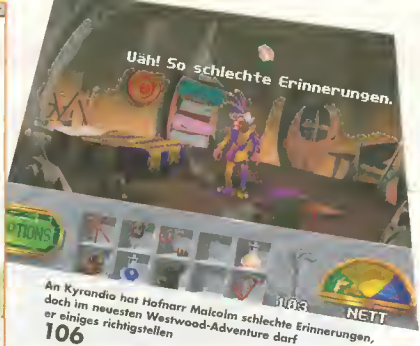
8

## tips & tricks

EINLEITUNG	151
8IFI	-
ACTION IN HOLLYWOOD	164
BUNDESLEGA MANAGER	
HATTRICK	168
DREAMWEB	166
ERBEN DER ERDE	168
JAZZ JACKRABBIT	168
OUTPOST	168
SYSTEM SHOCK	152
THE HORDE	158
TOM LONG	162
X-WING	168
TECHNIK-TREFF	172

## rubriken

EDITORIAL	5
CD-ROM-INHALT	22
DAS TESTKONZEPT VON	
PC PLAYER	56
REFERENZSPIELE	58
PC PLAYER UNPLUGGED	125
STARKILLER	170
INSERENTENVERZEICHNIS	150
IMPRESSUM	150
HOTLINE-NUMMERN	177
LESERBRIEFE	178
VORSCHAU	181
FINALE	182



## spiele-tests

ACES OF THE DEEP	80
ADDITION	104
ALONE IN THE DARK 2 (CD)	104
BLACKHAWK	122
DARK SUN 2:	
WAKE OF THE RAVAGER	98
DESERT STRIKE	88
DEVIL LAND	94
ENTOMBED	102
GADGET	96
INFERNO	84
KYRANDIA 3:	
MALCOLM'S REVENGE	106
LITTLE BIG ADVENTURE	116
MAGIC CARPET	68
NASCAR RACING	74
NCAA BASKETBALL 2	120
PSYCHOTRON	92
QUARANTINE	90
TRANSPORT TYCOON	62
ULTIMATE DOMAIN	112
THE BARD'S TALE	
(Hall of Fame)	124

# Schlaue Burschen



**Vom Regen(wald) in die (Kriegsschiff-)Traufe: Das Landaner Programmier-team um Matthew Stibbe arbeitet an zwei höchst unterschiedlichen CD-ROM-Strategiespielen.**

**D**er Engländer Matthew Stibbe ging noch zur Schule, als er 1988 seine eigene Firma Intelligent Games gründete. Erste Sporen verdiente sich der Twen mit Programmen wie »Imperium« für Electronic Arts und Damarks Strategiespiel »Narn«. Mittlerweile ist das Team von Intelligent Games auf 20 Personen gewachsen, die sich ganz auf die Entwicklung von Simulationen, Strategie- und Rollenspielen konzentrieren.

Matthew und seine Jungs arbeiten mit Hochdruck an zwei Programmen, die Anfang 1995 erscheinen sollen: die Navy-Simulation »Ticonderoga« und – große Ehre – ein Sim-Programm für Maxis.

Obwohl die Firma in London residiert, haben ihre Programme ein amerikanisches Flair. Matthew Stibbe widerspricht nicht: »In der Vergangenheit haben

mich US Strategiespiele wie »Balance of Power« am meisten beeindruckt. Kein Wunder, daß unsere Eigenentwicklungen ein bißchen in diese Richtung gehen. Da wir unsere nächsten Projekte bei US-Firmen wie Mind-

scape und Maxis unterbringen, poßt das natürlich ganz gut. Erzwungen wollen wir nichts. Sim Rainforest startete als normales Projekt mit anderem Namen; erst später trat Maxis an uns heran und schlug vor, daraus ein Sim-Programm zu machen.« Matthew, dessen erster Erfolgstitel »Imperium« noch



**Sim Rainforest (Maxis):** Wieviel Infrastruktur verträgt der Regenwald?

auf dem Atari ST entstand, vertraut jetzt ganz auf PC-CD-ROM. Die Entwicklung des 3DO will er im Auge behalten, sieht aber sonst keine lohnende Plattform, für die seine Firma Spiele entwickeln könnte. Intelligent Games setzt außerdem auf internationale Software: Vor allem wegen der Sprachausgabe sollen alle zukünftigen Projekte unter anderem auch ins Deutsche übersetzt werden.

## Sim Rainforest

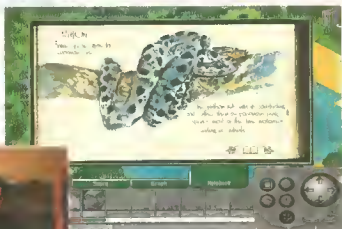
Dieses Programm wird von Matthew selbst designt und ist seit zwei Jahren in der Mache. Sim Rainforest hat zwei Spielmodi: Sie können eine beliebige Regenwald-Insel entwerfen, frei experimentieren und das ökologische Gleichgewicht ausbalancie-

ren. Neben diesem Baukosten-Modus gibt es ein auch ein richtiges Spiel, bei dem man sich gegen mehrere Computergegner behaupten muß, die ihnen das Leben schwer machen.

»Dieses Programm kann entweder vom Umwelt- oder vom Industrie-Standpunkt aus gespielt werden« beschreibt Matthew

sein Projekt für Maxis. »Wir haben herausgefunden, daß die Leute nicht dazu gezwungen werden wollen, in einem Spiel immer »gut« zu sein. Hier kannst Du machen was Du willst – mit den entsprechenden Konsequenzen. Wenn Du z.B. den Dschungel einstampfst, verdienst Du zwar viel Geld, ruinierst aber Deinen Öko-Score.«

Am unteren Bildschirmrand sind die Portraits von mehreren Agenten untergebracht, die man anklicken und mit Missionen beauftragen kann. Jeder Agent hat ein bestimmtes Spezialgebiet. Ein Basisauftrag



Die Programmierer von Sim Rainforest wollen das fertige Spiel im 1. Quartal '95 bei Maxis abgeben



Matthew Stibbe ist der agile Gründer von Intelligent Games





**Verschiedene Regenwald-Spezialisten nehmen Ihnen Routinearbeit ab**

wäre z.B., einen kleinen Teil des Regenwalds abzuholzen, um dort ein Hotel zu bauen. Ganz ohne Touristeneinnahmen geht Ihnen bald das Geld aus und völlig pleite können wir unser kleines Paradies nicht erhalten. Zu viele Touristen, die munter Abfall produzieren, bringen andererseits die Umwelt ins Schleudern – dann schnell einen weiteren Agenten damit beauftragen, um die Schäden zu beheben. Dieses Beispiel klingt ein wenig einfach, aber innerhalb des Programms gibt es eine Fülle von Parametern mit wichtigen Details und Auswirkungen.

Im fertigen Spiel soll es zwölf verschiedene Inseln geben, die Sie kontrollieren. Mit einem Generator schnitzt man sich beliebige Szenarios nach Maß zurecht. Lassen Sie Ihre Agenten forschen oder Städte bauen. Spielen Sie Ökologie: gerecht lieb und nett oder setzen Sie lieber alles daran, möglichst viele Metropolen zu errichten? Beim Spiel gegen den Computer hat man es mit sechs anderen Firmen zu tun, die sich ebenfalls auf der Insel herumtreiben. In schönster Sim-Tradition kann es auch zu Katastrophen kommen – das Öl eines verunglückten Tankers verschmutzt beispielsweise weite Teile der Küste.

Am Anfang kann man nur ein paar Agenten her-umkommandieren, doch deren Anzahl wächst im Laufe des Spiels. Zu den konkreten Aufgaben, die auf Sie zukommen, gehört z.B. die Erhaltung einer bestimmten Tierart. Mit den Eingeborenen sollte man gute Beziehungen aufbauen und die Aktivitäten der Computergegner können höchst unterschiedlich Ihre Pläne stören. Eine andere Firma hot einen radikalen Ökologie-Kurs und behindert Ihre Bauarbeiter. Oder ein Rohstoffkonzern plündert rücksichtslos die Ressourcen der Insel, so daß für Sie nichts mehr übrig bleibt. Infrastruktur kann auch ein Problem sein – was wird aus dem Nachschub, wenn die Flughäfen von verfeindeten Firmen kontrolliert werden? Neben der Hauptansicht des Spielfelds, einer isometrischen 3D-Karte im Stil von »SimCity 2000«, gibt es auch eine »flöckch« Inselübersicht. Das Programm beurteilt die Leistungen des Spielers mit einer konkreten Punktzahl. In einem elektronischen Notizbuch werden automatisch alle Entdeckungen notiert



**Ticanderoga (Mindscape): Marine-Strategie der weniger abstrakten Art**

und illustriert, die Sie auf der Insel machen. Die Regenwaldrettung wird nicht mehr dieses Jahr stattfinden; Maxis will Sim Rainforest Anfang 1995 auf CD-ROM veröffentlichen.

## Ticanderoga

Das zweite Projekt, an dem Intelligent Games gerade arbeitet, soll im Januar bei Mindscape erscheinen. Die »Ticanderoga« ist das Flaggsschiff eines aus gewachsenen amerikanischen Marineverbands, der aus Schiffen, U-Booten und Flugzeugen besteht. Im Gegensatz zu den meisten anderen Marine-Strategieiteln soll eine Portion Rollenspiel einfließen; die Grafik wird außerdem primär aus der Sicht der Spielfigur gezeigt. Sie können mit anderen Charakteren während einer Mission Kontakt aufnehmen und ihnen Befehle geben. Hält man sich nicht an die Befehle, wird man auch mal vom Oberkommando angeschauert.

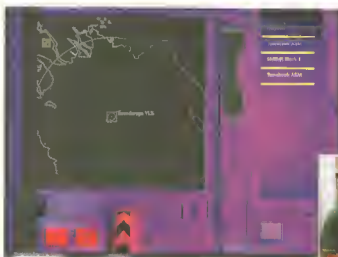
»Wir versuchen, dem Spieler das Gefühl zu geben, wirklich Kapitän eines Kriegsschiffs zu sein. Und das können wir nur erreichen, indem die Grafik aus der Sicht dieser Spielfigur gezeigt wird«, erklärt Matthew. »Was wir vermeiden wollen, ist dieses abstrakte Spielgefühl, das bei Programmen wie »Harpoon«

rüberkommt. Bei Ticanderoga sitzt Du nicht nur auf Deinem Kapitänsstühlchen, sondern spazierst richtig durch das Schiff und redest mit einzelnen Crew-Mitgliedern. Eine solche Präsentation gibt es noch nicht bei einem Spiel dieser Art; mit hunderten von Cut Scenes und Animationen wollen wir zusätzlich dieses Gefühl des »being there« unterstreichen.

Aber bei allen grafischen Anstrengungen legen wir vor allem Wert auf ein realistisches Simulationsmodell. Wir sind in Kontakt mit Beratern von der Navy und wenn das Spiel halbwegs steht, werde ich die Jungs fleißig Ticanderoga spielen lassen und auf ihr Feedback hören. Wir haben schon im Vorfeld viel recherchiert; unsere Navy-Tester werden deshalb hoffentlich nicht viel zu monieren haben.

Als Kapitän führen Sie Ihr Schiff durch eine Reihe turbulenter Missionen: Die Wiederbeschaffung eines von Terroristen entführten Öltankers gehört ebenso zu den Aufgaben wie die Verteidigung von US-Militärbasen oder dem (immer wieder beliebten) Konflikt mit einem gewissen irokischen Diktator. Der Ausgang der ersten Mission beeinflusst die Startvoraussetzungen für den zweiten Auftrag – und so weiter.

Seit über einem Jahr arbeitet Intelligent Games an diesem Programm. Ticanderoga wird Super VGA-Grafiken sowie Sprachausgabe bieten und nur auf CD-ROM erscheinen – da passen dann auch jede Menge gerenderte Zwischensequenzen drauf. (hl)



**»Etwas mehr Gischti, bitte!«: Das Ticanderoga-Team hat noch einiges zu tun**



# HEY-HEY-HEY!

**Das ZDF macht einen auf jugendlich; die armen Computerspieler müssen darunter leiden. Unsere Fernseh Abteilung analysiert die erste Sendung von »X-Base«.**



**Nachteil einer Live-Sendung: Der fehlgezügelte Konversationsversuch der beiden Moderatoren-Pörchen geht ungefiltert auf Sendung**



unbeteiligte Zuseher so spannend wie ein Fußball.

Seit dem 3. Oktober will das ZDF mit »X-Base« täglich (!) eine jugendliche Zielgruppe mit flachen Games (natürlich interaktiv) beglücken – was tut man

nicht alles, um der anhaltenden Zuseher-Vergreisung entgegenzuwirken. An namhaften Köchen, die sich hinter den Kulissen um den Brei kümmern, herrscht kein Mangel. Der Burda-Verlag gehört ebenso zu den Sponsoren von X-Base wie Kellogg, Sego oder Vabis. Die Grenzen journalistischer Freiheit werden in der Folge schnell sichtbar: Ein Großteil der Games, mit denen sich die Teenager im Studio und an der Telefonleitung messen, stammt von Sega – und wenn es auch mal eine alte Krücke wie Sonic 2 ist. Noch so ein Zufall: Die »Stotionen«, von denen aus Zuseher live mitspielen können, sprießen im Vabis-Territorium – der Kameramann kann das Logo gar nicht verfehlen.

## Quoten-Gift

Das redaktionelle Konzept wird sich in nächster Zeit sicher nach ändern, denn die Zielsäugigkeit der ersten Folge riecht verdächtig nach Quoten-Gift. Just als der Videospielermarkt langsam, aber sicher in sich zusammensack, setzt auch X-Base auf Wettkämpfe von Kids an Konsolen. Daß dabei nicht richtig gerechnet wird und Systeme fröhlich abstürzen, sei durch das Live-Handicap entschuldigt. Inmitten des Sammelsturms aus Videospiel-Wettkampf und Produkt-Kurzvorstellung (Die einzigen PC-Titel waren so

abgelebene Anwendungen wie das CD-ROM ums Kennedy-Attentat) verirrt sich dann die englisch Papaambo East 17. Die dürfte schnell nach »Street Fighter« und »Mortal Kombat II« als Lieblingsspiele nennen (was haben Sie bei der Musik auch anderes erwartet?), bevor – »no time« – die verdutzten Briten zugunsten des nächsten Teletanspiels auch schon wieder observiert wurden.

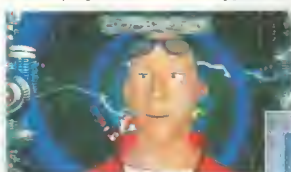
Den Peinlichkeitsgrad von Moderationen messen wir seit letztem Frühjahr ja in »Play Times«, benannt nach den Performances von Stephan Heller im RTL2-Trashbasar »Play Time TV«. X-Base bietet gleich zwei Moderatorenpärchen und einen »digitalen Kommentator«: Eddie Highscore sieht aus wie eine Animation, die sich aus der Amiga-Kankursmasse übergereitet hat

und in Augenblicken höchster technischer Brillanz mal eine Augenbraue zucken läßt. Der Max Headroom für Arme ist jedoch eine Wahltat gegen die hysterische Aufgeregtheit, mit der Tanja Maldehn durch die Deko stakst. Soviel Kulleraugen-Charme, wie man ihn zur Tarnung dieser Inkarnation der Hilfslosigkeit bräuhete, hat die Schöpfung nicht vorgesehen. Jeder zweite Satz beginnt mit einem sinnigen »Hey-hey-hays; Tanjas Schriftfaktor erinnert unangenehm an die Moderatoren:Gilde von VIVA. Co-Kommentator Niels Ruf wäre gerne witzig, müht sich redlich und scheint sogar von der Materie Ahnung zu haben. Doch die Kurzvorstellung des zweiten Moderatorenpärchens läßt weitere Abgründe erahnen. Und vielleicht lernt die dumpe Blandine auch noch, daß man mitten im Satz das eigene Mikrophon nicht plötzlich weghalten sollte – ist ja echt schade, wenn die spazigen Statements nicht rückerkommen.

Die eingespielten Filmbeiträge sind kurz, ardenlich, aber thematisch schwammig. Der gute alte PC-Anwender (...davon gibt's ja nur ein paar Millionen in Deutschland) betätigt unbefriedigt den Ausschaltknopf und fühlt sich ignoriert.

Angesichts des getriebenen X-Base-Aufwands sind die Unterschiede zu Play Time TV und Games World erschreckend gering. Die peinlich-schille Aufmachung entspringt wohl verwirrten Programmplaner-Gehirnen: Daß sich auch Erdenbürger nach dem 18. Lebensjahr noch mit elektronischen Spielen beschäftigen, scheint noch nicht in die Ganglien der Mocher vorgedrungen zu sein.

Da möge sich das ZDF lieber auf traditionelle Stärken wie »Gesundheitsmagazin Praxis« oder die »Goldene Stimmgabel« mit Dieter Thomas Heck konzentrieren. Viele Sender wären froh, wenn sie so viele Kuckident-Werbepots abbekommen würden. (hl)



**Der »digitale Moderators« Eddie Highscore ist nicht ganz so feinlich wie seine menschlichen Kollegen**



**Oh Gott, wo sind wir hier reingeraten? Videospielende Kids in den Fängen von Moderatorin Tanja Maldehn.**

# Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

## Phoenix

der neue spektakuläre  
Joystick von Gravis

**259,95** Nichts ist  
unmöglich...

Sim City 2000 79,95  
PC-Disk, komplett deutsch

Tie Fighter 69,95  
PC-Disk mit Anleitung

Wahnsinn!

**Pirates Gold**  
für PC-Disk oder CD-ROM je 29,95  
für PC-Disk oder CD-ROM je 29,95  
**Gunship 2000**  
für PC-Disk oder CD-ROM je 29,95

Unser Tip des Monats

Under A  
**Killing Moon**

Erleben Sie den ersten  
wirklich interaktiven Film  
auf vier CD-ROM's!

**99,95 \***

Die beiden Hologramm-Knitter bei uns jetzt  
zum "Ich schneide mich weg"-Preis

**Armored Fist** PC-Disk 69,95  
**Comanche** PC-Disk 69,95

Inferno \*

Das neue Weltraum Abenteuer  
von Ocean nur auf CD-ROM

**89,95**

**Battle Bugs**

Flotte Kaker auf dem Kriegspfad  
des etwas anders Strategie-Spiel

**PC-Disk 69,95**

### PC-Disk Spiele

1942 - Pacific Air War 89,95  
**1945: Release the Rhino** 89,95  
Action 1 89,95  
Alien Legacy 79,95  
Amnesia 79,95  
Advanced World Cup Edition 59,95  
**Armed and Dangerous** 99,95  
Ausschweifung Ost 79,95  
Battle Bugs (dt.) 69,95  
Battle Isle 2 79,95  
Bazooka Solo 59,95  
Break Thru 59,95  
Burning Steel 2 (dt.) 59,95  
**Brutal Polder 2** 49,95  
Cartoon Clashers 89,95  
Chaos Engine 59,95  
Chorusphere 59,95  
**Clanquest (dt.)** 99,95  
Comanche Disk 1 + 2 89,95  
Cyclones 89,95  
Dark Sun 2 - Wake of the Ravager 89,95  
Dawn Patrol 89,95  
Death of Glory 89,95  
Duke 2 79,95  
Der Beibauer (Windows) 99,95  
Der Clow - Protektor 39,95  
Desert Strike 69,95  
Die Swiffer 89,95  
**Double Kick on Earth** 99,95  
Dragon - Episodes + Data Disk 1 + 2 29,95  
Dragon Lore - Chapter One (dt.) 29,95  
Dream Web 69,95  
Dune 2 69,95  
Earthforce 89,95  
Earth Strike - Arena (dt.) 79,95  
Elite 3 79,95  
F-14 First Defender Mission Disk 79,95  
F-14 Soccer 79,95  
Flightmaster 5.1 (engl.) 89,95  
neue F3-S-Szenen Disk 89,95  
**Flugmaster Football Pro** 49,95  
Grand Prix 79,95  
Hansa - Die Expedition 79,95  
Hattrick (Klaron) 89,95  
Hokum KA 50 79,95  
Indy Car Racing 89,95  
Indy Car Racing Data Disk 29,95  
**Ironclad** 99,95  
Kolumbus 89,95  
Lands of Lore (dt.) 89,95  
Legend of Kyrandia 2 - Hand of Fate (dt.) 79,95  
Lemmings 3 (World of Lemmings) 89,95  
Lion King 59,95  
Lockdown 89,95  
Master of Magic 7 - Master of Magic 89,95  
Menschentanz 89,95  
Micro Machines 89,95  
**Miniclip Racing** 79,95  
Panic! Runners 89,95  
Pizza Connection 89,95  
Private Speech, Special OPS 1 79,95  
Quasi for Glory 4 (dt.) 79,95

### PC-Disk Spiele

**Sim City 2000 (dt.)** AKTIONSPREIS 79,95  
Sim City 2000 Data Disk 89,95  
Space Simulator 99,95  
Splinter 79,95  
SSN-21 Seawolf (dt.) 79,95  
Star Trek 2 - Judgment Rites (dt.) 99,95  
**Starwischweid (D&A 2)** 99,95  
Strike Commander 79,95  
Strike Commander Zusatz-Disks 39,95  
S.U.I.D. 49,95  
Subvert 2050 Mission Disk 89,95  
Syndicate 89,95  
Syndicate Data Disk 79,95  
System Shock 79,95  
Theme Park 79,95  
The Fighter 89,95  
Transport Tycoon 89,95  
U.F.O. - Enemy Unknown 99,95  
**Ultima 6 - Return** AKTIONSPREIS 49,95  
**Ultima 5: Specter** AKTIONSPREIS 19,95  
Victory at Sea 89,95  
Wing Commander Armada 89,95  
Wings of Glory 69,95  
X-Wing Zusatz-Disk 49,95  
Zorax 49,95

### PC-Disk Preishits

**Amnush at Gorion (dt.)** 49,95  
5-17 Flying Fortresses 39,95  
Bike Brothers 19,95  
Buck Rogers 2 (5,25"-Version, dt.) 19,95  
Cave of Enchantia 19,95  
Dawn Knight of Nym (5,25"-Version, dt.) 19,95  
**Der Partizier** 39,95  
Dogfight 39,95  
Eco Quest (5,25" dt. Anleitung) 19,95  
Elite Plus 19,95  
Falcon 3.0 39,95  
Fairy Tales (dt.) 19,95  
Gateway to Savage Frontier (5,25" dt.) 19,95  
Grand Prix 29,95  
Great Courts 2 29,95  
Gunship 2000 19,95  
Indiana Jones 3 Adventures (dt.) 19,95  
**Indiana Jones 4 Adventure (dt.)** 39,95  
Infer 1 (dt.) 19,95  
Infer 2 (dt.) 29,95  
Jack Nucleus Unlimited Golf (dt.) 19,95  
Mad TV (dt.) 29,95  
Menschentanz 1 (dt.) 29,95  
Menschentanz 2 (dt.) 39,95  
North & South 29,95  
Parasol Golf 29,95  
Shadowsword 19,95  
**Terminator Rampage** 19,95  
The Fox 19,95  
Transcend 19,95  
Tinsel Pursuit Deluxe (dt.) 29,95  
Ultima 7 39,95  
**Wings of Glory** 39,95  
Yorrox (dt.) 39,95

### CD-ROM Spiele

11th Hour 119,95  
1942 - Pacific Air War 89,95  
**1945: Release the Rhino** 99,95  
Action 1 (incl. World Cup Edition) 29,95  
Armored Fist 89,95  
Battle Isle 2 89,95  
Battle Isle 2 - Scenery CD 49,95  
Brutal Polder 2 (dt.) 99,95  
Burning Steel 2 (dt.) 89,95  
Civilization & Railroad Tycoon Del. komplett 79,95  
Comanche (dt.) 99,95  
Centurion Shock 89,95  
Cyclones 59,95  
Dark Forces 89,95  
Dark Sun 2 - Wake of the Ravager 89,95  
Duke Patrol 89,95  
Duke Patrol 2 incl. 900 neuer Levels 29,95  
**Duke's Heat on Earth** 89,95  
Dream Web 89,95  
F-14 First Defender Incl. Missions 99,95  
Falcon 99,95  
FIFA Soccer 89,95  
Hidden Below 79,95  
Hohlewelt 89,95  
Indiana 89,95  
Legend of Kyrandia 3 (World of Lemmings) 89,95  
Lost Color 89,95  
**Major Garpel** 99,95  
Menschentanz 89,95  
Myst 79,95  
NFL Hockey 99,95  
Nogginpop 99,95  
**Paladin** 99,95  
PGA Tour Golf 49,95  
Proteinogenesis 99,95  
Purbit Drama Deluxe 79,95  
Revelant (dt.) 79,95  
**Revelant Assault (dt.)** SONDERPOSTEN 69,95  
Sam & Max (dt.) 99,95  
Simon the Sorcerer (dt.) 99,95  
SSN-21 Seawolf (dt.) 89,95  
Star Trek - Next Generation 99,95  
**Starwischweid (D&A 2)** 99,95  
**Strike Commander & Armada** komplett 99,95  
Subvert 2050 Incl. 7 neuer Missionen 89,95  
Syndicate Plus 99,95  
System Shock Enhanced 89,95  
The Fighter 89,95  
Theme Park 89,95  
Ultima 8 (dt.) 89,95  
Under a Killing Moon 99,95  
Ult. Heavy Fighter 89,95  
Wing Commander 1 + 2 Deluxe komplett 69,95  
**Wing Commander 3** 99,95  
Wing Commander Armada 89,95  
Wings of Glory 89,95

### CD-ROM Preishits

Amnush 39,95  
Buck Rogers 1942 39,95  
**Der Partizier** AKTIONSPREIS 39,95  
F-18 Stealth Fighter 29,95  
Grand Prix 29,95  
Gunship 2000 29,95  
Hattrick 2000 Spies 29,95  
Harpion 49,95  
High Command 49,95  
Indiana Jones 3 29,95  
**Jurassic (engl.)** SONDERPOSTEN 69,95  
M 1 Tank Platoon 29,95  
Mad TV (dt.) 39,95  
Menschentanz 39,95  
**Megacore** 49,95  
Monkey Island 1 29,95  
Pirates Gold 29,95  
Railroad Tycoon 29,95  
Semi-Servo 2 29,95  
**Star Control 1 + 2** komplett 39,95  
Summer - Winter Challenge komplett 39,95  
S.W.O.T. Incl. aller Szenarien 39,95  
The Final Hour Incl. Missions 39,95

### CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed 299,95

### Soundkarten

Soundblaster Midy Edition 49,95  
**Soundblaster Pro Value Edition** 199,95  
Soundblaster 16 Bit Value Edition 219,95  
Stereo-Lautsprecher ab 39,95  
**Disketten** ab 8,99  
**Festplatten intern** ab 399,95  
420 MB AT-Bus 399,95  
Advanced AT-Bus & SCSI Festplatten auf Anfrage

### Joysticks

Advanced Gravis GamePad 49,95  
Advanced Gravis Joystick ab 69,95  
**Advanced Gravis Joystick "Phoenix"** 299,95  
Flightstick Pro 159,95  
QuickJoy MC 19,95  
GamePad PC (2 Ports) 29,95  
\* bei Drucklegung noch nicht erschienen  
Folgendes unter Angabe ihres Systems gegen  
Rückporto unseren Gesamtkatalog an:  
Alle Preise verstehen sich in DM inkl. 15% MwSt  
Inkl. und Portoänderungen vorbehalten  
Vorkasse 8,50 DM - Kreditkarte 9,50 DM  
Nachnahme 9,50 DM - NN-Geld 9,50 DM  
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei  
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM

**Kreditkarten**

### Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21  
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift  
Media Point Vertriebs GmbH  
Jonasstraße 28 - 29  
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter Media Point  
Automatischer Ansgedient für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

# Reiselust

Die neuen elektronischen Medien waren der Frankfurter Buchmesse eine separate Halle wert. Doch den deutschen CD-ROM-Produktionen fehlt der rechte Piff.

The best of Manfred Deix Vol.1



Ähnlich erschrocken wie diese Korikatur von Manfred Deix guckten auch unsere Tester auf diverse muffige deutschsprachige ROMs. Der Deix-Titel gehörte hingegen zu den wenigen Lichtblicken

Hauptgang konnte sich der Besucher also entscheiden, zuerst die elektronischen Buch-Alternativen oder Verlage aus dem diesjährigen Partnerland Brasilien zu besuchen. Da wagte sich so mancher, der es eigentlich nicht vorhatte, doch lieber in die Halle der Computer vor.

Dort traf man die größten Menschentrauben meistens am Philips-Stand. Was war geschehen? Hat Philips endlich den CD-i-Durchbruch geschafft?

Leider nicht – Dutzende von Besuchern scharten sich um ein CD-i-Gerät, auf dem eine Folge der beliebten Comedy-Serie »Mr. Bean« lief. Die war natürlich nicht interaktiv und hätte genauso gut von einem Videoband abgespielt werden können. Das Standpersonal war sichlich verärgert über den Andrang, besonders weil die anderen Konsolen, auf denen sich CD-i-Spiele und Lernsoftware tummeln, weitestgehend leer blieben. Dort traute sich kaum jemand an die Joypads. Auch die verschämt tief im Standinneren versteckten Eratic-Titel auf CD-i vermachten niemanden von Mr. Bean wegzulocken.

Der Stolz der elektronischen Medien ist der PC; da konnten auch die wenigen Macintosh-Enthusiasten im Entwicklerlager nichts ändern. Aufregend war deren Qualität; statt übersehener Top-Scheiben aus den USA gab es viele ROMs mit typisch deutsch-provinzieller Charme zu sehen. So müssen Multimedia-Entwickler sehr reiselustige Menschen sein, denn Reiseführer gab's gleich dutzendweise. Auch das simple Zusammenstellen von irgendwelchen Bildern und Texten nach dem Motto »Irgendwer kauft's schon« zeigte sich mehrfach in Werken wie einer »Panorama Disc: Pop- und Rockstars«, die keineswegs Musik-Infos liefert, sondern lediglich eine Photo-CD mit hundert copyrightfreien Bildern von Genesis, Metallica & Co. enthält.

Fußball bleibt ein Lieblingskind der deutschen CD-Entwickler. Diverse ROMs mit den schönsten Toren, der Geschichte der WM und anderen Nebenaspekten wurden vom offiziellen »WM-ROM« abgedeckt. CD-Newcomer Ullstein, bisher als klassischer



Wer Segeln per CD-ROM lernt, wird zwar nicht naß, gewinnt aber auch kaum an Erfahrung

Buchverlag bekannt, entwickelte zusammen mit Sybex die Scheibe zur SAT-1-Fußballsendung, die offensichtlich etwas überhastet fertiggestellt wurde. Während die Menüs noch einen optisch ganz passablen Eindruck machten, sieht es auf den Tabellenlisten trist aus: Weiße Schrift auf blauem Grund im Standardzeilenabstand läßt die Fankurve kalt.

Neben einem knappen Dutzend von Stereogram-CDs und Disks, die damit zu einer absoluten Übersättigung im Bereich »Magisches Auge« führen, gesellten sich nach andere Kuriosa wie »Die Welt im Spiegel der Briefmarken« (Raspail, CD-ROM mit 8000 Briefmarken-Motiven), »Grimms Märchen« (Boeder, in der Urfassung von 1812 »von einer lieben Märchentante« in »ungünstiger Form« vorgelesen) und »Erstkontakt« (Koch, Flirt- und Annäherungs mit Österreichs Sexualgigant Dr. Gerl Senger).

Für angenehme technische Überraschungen sorgten diverse israelische Kleinverlage. Von Arame gab es sehr gut aufgemachte Kochbücher zu sehen (aber wer kauft's?), grafisch hervorragend zeigte sich ein ROM von Tyrell über das alte Jerusalem, für das noch kein deutscher Vertriebspartner gefunden war. Bamica hielt als Frankfurter Bollwerk der Entertainment-Industrie tapfer die Stellung mit einem eigenen, großen Stand und führte hauptsächlich die deutschsprachige Version von »Tuneland«, einem Kinder-Musik-ROM vor. Aber auch aktuelle Spielertitel von Interplay, Ocean und anderen Bomica-Partnern wurden ausgestellt. Software 2000 belegte als Gast einige Monitore am Stand von New Media World mit dem SVGA-Abenteuer »Die Höhlenwelt«. Auch Microsoft hatte seinen ersten Buchmesse-Auftritt, der immerhin zur Weltpremiere der 95er-Updates von »Cinemania« und »Encarta« führte.

Der Trend, CDs wesentlich teurer als gleichwertige Bücher anzubieten, hält trotzdem an. Teure Spitzentitel: Rasiopul affiziert sein Filmlexikon auf sechs thematisch sortierten CDs, die für jeweils 50 Mark einzeln erstanden werden wollen. Dafür gibt es von jedem vorgestellten Film die Videoschachtel und von einigen den Kino-Werbe-Trailer zu sehen. Auch die Messeleitung setzte konsequent auf die CD-Teuerungsrate: Der Messekatalog kostete auf Papier 35 Mark, auf CD-ROM 198 Mark. (bs)

**T**anken Sie lieber Shell oder Aral? Diese schwere Entscheidung können Sie jetzt auch davon abhängig machen, wer die bessere Software anbietet. Beide Konzerne geben ihre Namen nämlich für elektronische Landkarten auf Disketten her. Das »Aral Supertravel« Konzept geht sogar weiter: Ein Flugplaner und ein elektronisches Kassenbuch fürs Auto machen das Softwarepaket komplett.

Die beiden Spirit-Giganten waren nicht die einzigen großen Firmen, die man kaum auf einer Buchmesse und erst recht nicht in einer Halle speziell für »elektronische Medien« vermutet hätte. Die Frankfurter Messeleitung hielt die Bits und Bytes sogar für derart wichtig, daß man den CD-ROMs die psychologisch wertvolle Halle 1 zur Verfügung stellte. Am



Famase Ausstattung kann blenden – die CD-ROM-Kochbücher mit »So geht's«-Video sehen zwar schmeck aus, aber ohne Multimedia-PC in der Küche bleiben sie nutzlos



# HELL

A CYBERPUNK THRILLER

TARRING

DENNIS HOPPER  
STEPHANIE SEYMOUR  
GRACE JONES  
GEOFFREY HOLDER

Available on PC CD ROM



GAMETEK Deutschland GMBH,  
Künkelstraße 125, 41063 Mönchengladbach, Germany

**GAMETEK**

PC Player vor Ort:

»Creature Shock«

wird synchronisiert



»Das regelt sich alles« – Studiachef Günter Fröhling mischt bei den Sprachaufnahmen zu Creature Shock mit

# DIE STIMME DER KREATUR

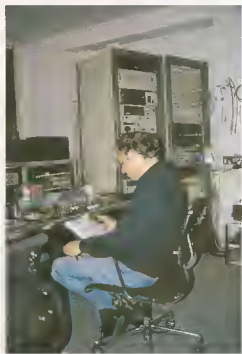
**Argonouts Action-Spektakel macht Fortschritte: In einem Berliner Tonstudio wurde kürzlich die deutsche Sprechfassung für »Creature Shock« aufgenommen. Unser rosender Reporter Rolf D. Busch durfte ein Wörtchen mitreden.**

**W**ir schreiben das Jahr 2123...« – Nojo, noch nicht ganz, aber für einen frühen 94er Mittwochmorgen klingt die Stimme äußerst deutlich. Trotzdem, der Mann am Regler ist nicht zufrieden: »Jo, das war sehr schön, aber wir sind leider eine halbe Sekunde zu lang.«. Aus dem Lautsprecher über ihm brummt ein konzentriertes »Jo, gut!«, dann erneut der Satz: »Wir schreiben das Jahr 2123...«. Diesmal ist er exakt eine halbe Sekunde schneller. Günter Fröhling, der Mann am Mischpult, nicht zufrieden; so kann man arbeiten, der Herr am Mikrofon ist ganz offensichtlich Profi. Von diesem professionellen Inhaber der Stimme selbst ist nichts zu sehen, der sitzt nebenan in einer schallisolierten, echoarmen, hallfreien und was weißschwie abgeschoffenen Sprecherkabine. Aber diese Stimme...wo hab' ich die denn schon mal

gehört? Ist das nicht...nein, kann ja nicht sein, Robert Redford spricht wohl kein Deutsch. Aber das klingt doch so...

## Robert Redford im Nebenzimmer?

Notürlich ist es nicht Robert Redford da im Nebenzimmer, und notürlich weiß ich ganz genau, wer da ploudert, denn schließlich haben wir ihn ja gerade wegen seiner Stimme ausgesucht: Rolf Schult, Profischauspieler und deutscher Synchronsprecher von Mr. Redford. Er spielt gerade den Port des »Admirals« für die deutsche Version von »Creature Shock« ein. Und dieselbe Stimme, die Demi Moore mal eine Million Dollar für eine Nacht angeboten hat, entsendet nun den Spieler von Argonouts neuestem Actionspiel auf seine gefährlichen Missionen.



»Wa steht denn hier was van 'Kasch Oschtirik'? Ach so, das Band spult rückwärts...« – Dirk schneidet aus den einzelnen »Takes« das fertige Band

An das neue Medium Computerspiel, gesteht er später beim Kaffee, muß er sich erst gewöhnen. Aber wie die meisten Schauspieler, die auf diesem Wege erste Berührung mit dem Computerspiel haben, scheint ihn der ungewohnte Kontakt neugierig zu machen: »Ist ja unglaublich, was da alles machbar ist inzwischen. Höft' ich ja nie jedacht.« Wenn die Stimme wieder Herrn Schult und nicht mehr dem Mikrofon gehört, dann darf auch der leise Berliner Dialekt mitspielen...

Auch die übrigen Sprechrollen des Programms sind

professionell besetzt. Die Hauptrolle, quasi den Spieler selber, spricht Dieter Brandecker. Neben markigen Pilotenprüfungen stehen in seinem Drehbuch Part auch etliche »Schmerzschreie, Ausbrüche der Panik und überraschte Laute. Eine Herausforderung – aber nichts, was ein Bühnenschauspieler nicht meistern könnte. Genau wie die Definition »harte, aber weiblich-erotische und dabei befehlsgewahnte Stimme«, mit der Tirzah Haase alias Raumschiffkommandantin Nastasia Sumaki fertig werden muß – und mit der sie meisterhaft klar kommt.

## »Schmerzschreie und überraschte Laute«

Viel weniger Möglichkeiten zum Schauspielern hatte da die charmante Journalistin und Künstlerin Uta Rothermund. Ihr Part als Bordcomputer des Raumschiffes schrieb monotones und abgehacktes Sprechen vor – Betonung unerwünscht. Zudem wurden ihr die Worte auch noch von Toningenieur Dirk auseinandergerissen und per Schnitttechnik einzeln neu angeordnet; unglaublich, wie brutal manche Menschen mit wahrer Kunst umgehen.

Einem offenbar höher entwickelten Computermödel der höflich formulierenden Art konnte Pius Maria Cüppers sprachliches Leben einhauchen. Wenn der positionierte Magier nicht gerade vom Weltkongreß der Amateuzauberer in Japan schwärmte, ließ er den Bordrechner Alex die unmittelbare bevorstehende Detonation des Schiffes verkünden – mit einer Stimme, die selbst HAL 9000 aus dem Film »2001« nahtisch gemacht hätte.

Natürlich ergeben sich auch Probleme aus der Ver-

schmelzung der Medien Computerspiel und Film. Das fängt bei Details wie dem Honorar-Abrechnungsmodus an (auf die filmtypische Frage »Wie lang ist denn das Spiel?« pflegte ich inzwischen mit der Gegenfrage »Ja, wie lang ist Monopoly?« zu antworten. Schließlich kann man Computerspiele schlecht nach Minuten bezahlen wie einen Film oder Werbespot) und geht über technische Probleme (»Wie bekomme ich Time Code auf eine Animationssequenz?«) bis hin zur offenen Ablehnung aus Unkenntnis (»Ich gebe mich für diesen Kriegskram nicht her« – hallo Vorurteil).

Und mittendrin steht dann der kleine Journalist, der beiden Willen ein wenig angehört, und versucht, als Synchronie die Anforderungen der Programmierer ebenso Rechnung zu tragen wie denen der Toningenieure und Schauspieler. Und das sind etliche, denn bevor aus dem Textmanuskript eines Spieldesigners eine Sprachausgabe in einem deutschen Programm wird, sind jede Menge Stolperstellen zu überwinden.

Der Übersetzer etwa braucht eine gute Vorlage, um möglichst passende deutsche Synchrontexte zu schreiben; im Idealfalle also das fertige Spiel. Nur ist das in den seltensten Fällen schon fertig, immer häufiger werden die Spiele ja in allen Sprachversionen gleichzeitig auf den Markt gebracht; die deutsche Fassung muß also parallel zur englischen entwickelt werden. Und das bedeutet in der Regel hektische Terminpläne, kurzfristige Buchung von Studios und Sprechern eventuell unvollständiges Basismaterial. Schlimmstenfalls nimmt es das Programm sogar übel, wenn dann die Sprachausgabe zur Animation oder zum Videoclip nicht exakt genauso lang ist wie im Original.

In dieser Beziehung können sich die meisten Programmierer bei »Creature Shock« eine Schatze abschneiden: Ein komplettes Manuskript, der englische Originalton als Vorlage, und vor allem keine Änderungen kurz vor »Mikrofonierung« – Virgin und Argonaut hatten gut vorgearbeitet. Ob sich der ganze Aufwand aber gelohnt hat, das kann letztendlich nur der Spieler entscheiden.

(Rolf D. Busch/hl)

»Dirk, wieso hör' ich nichts?« – »Weil der Mann noch nicht spricht.« Je professioneller alle Beteiligten, desto überflüssiger die Regie

# Größe von der Beach...

Wohl kalt bei Euch... Sitze gerade vorm Computer und entspanne mich bei einem Spiel. Heiße Rhythmen, exotische Sounds und kristallklares Audio umgeben mich ...

Ab sofort kannst Du mit einer echten Turtle Beach-Soundkarte auch in die Gameworld abtauchen... Merry Xmas!

## Turtle Beach MONTE CARLO™ 299,-



...die neue Game-Soundkarte von den Turtles: 100% Stereo-Kompatibilität, Stereo 16-bit Audio, Stereo-FM-Synthesizer, + V-Synth™ Wavetable-Synthesizer-Software, + 3 CD-ROM Interfaces, + jede Menge Software: Wave/SE™, MicroWave™, Stratos Notation Sequencer™, Sierra™ Audio Rack ... plus CD-ROM mit über 50 Spiele-Demos

## Turtle Beach TROPEZ™ 599,-



Die neue Tropez™ vereint Turtle Beach-Profisound plus 100% Spiele-Kompatibilität: Stereo 16-bit Pre-Audio, Stereo-FM-Synthesizer, + den HighEnd Wavefront™ Wavetable-Synthesizer mit SampleStoro™ (bis 12 MD), CD-ROM Interface (AT-API) + jede Menge Software: Wave/SE™, WavePatch™ Editor, MicroWave™, Stratos™, Sierra™ Audio Rack, Mouseplayer™, plus CD-ROM mit über 50 Spiele-Demos

## Turtle Beach MAUI™ 499,-



Die Wavetable-Synthesizer Upgrade Soundkarte (auch für vorhandene FM-Soundkarten!) Mit dem neuen WaveFront™-Chipsatz und SampleStoro™. Technische Details Du jetzt jede .WAV-Datei in den MIDI-Sampler laden. Der MIDI-Sampler unter den Soundkarten!

## Turtle Beach CRESCENDO™ 999,-



Das ultimative Komplettpaket für Musiker und solche, die es werden wollen: Maui™-Soundkarte, 49-Tone-Falshorn-MIDI-Keybord, des Mixale™ Piano-Teaching-System, + Stratos™ Sequencer + Based-In-A-Box™ + Wave/SE™ + WavePatch™ Editor inkl. aller Kabel und Adapter

\*) unverbindlich empfohlene Preise in DM

Turtle Beach Soundkarten & Software gibt's im Musik- und PC-Fachhandel oder direkt von der M3C.

Exklusiv-Distributor:

# M3C

Großobernstr. 51  
D-10965 Berlin  
Tel. (030) 705 60 56  
Fax (030) 705 60 49



TURTLE BEACH SYSTEMS

## AKTUELLE MELDUNGEN

### ZUR HÖLLE, DENNIS HOPPER!

Beim in der Entstehung befindlichen Gametek-Spiel »Heli« wird einer der Parts von Dennis Hopper über-

nommen. Das als »Cyberpunk-Thriller« angekündigte CD-ROM-Programm hat außerdem noch drei Semi-Prominente zu bieten: Grace Jones, Geoffrey Holder (»Live and let die«) sowie das Model Stephanie Seymour. Die Schauspieler tauchen allerdings nicht als digitalisierte Photos oder Videos im Spiel auf. Stattdessen wer-

den Render-Techniken benutzt, womit die nachträgliche Manipulation von Gesichtszügen und Mundbewegungen möglich wird. Insgesamt 50 Personen werden auf diese Art in das Spiel eingebaut.

### APACHEN-HELI

Digital Integration hat mit »Apache Gunship« ein vielversprechendes Produkt in der Mache. Eine neue Super-VGA-Grafik-Engine soll für hohe Detailfülle bei geringen Flughöhen sorgen. Drei reale Gebiete mit mehr als zwei Millionen Quadratkilometern Fläche wurden geographisch korrekt eingebaut.

Besonders interessant könnte der Mehrspieler-Modus per Netzwerk werden: Neben Einzelspielermissionen wird es vorgefertigte Kampagnen für mehrere Piloten gleichzeitig geben. Wenn das nicht genügt, kann sich per Missionsplaner neue Aufträge zusammenbasteln.

Das verantwortliche Programmiererteam soll bereits an einem Hubschrauber-Simulator für die Britischen Streitkräfte mitgearbeitet haben.

### NEUE SOUNDWAVE

Die ab November erhältliche Soundwave 32 bietet als Highlight sogenannte »A/WS«-Klangzerlegung, die für echte und »lebendige« Klänge sorgen soll. A/WS steht für »Algorithmic Wavetable Synthesis«,

ein Verfahren, das synthetische Klänge mit natürlich klingenden Wavetable-Geräuschen mixt. Die General-MIDI- und Soundblaster-kompatible Karte bietet zum Preis von 449 Mark außerdem digitale Effekte in Echtzeit (PFX), sowie Spracherkennung. Besonders interessant für Besitzer älterer Sound-Wave32-Karten ist das Upgrade Angebot von Hersteller Orchid: Voraussichtlich ab Februar 1995 können sie durch Austausch von Software und ROMs auf das AW/S System umsteigen.



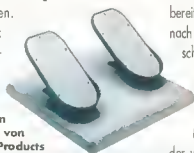
Für Renn-, Weltrom- und Fliegerspiele gedocht: Der »Virtual Pilot Pro«.

### PILOTEN-HILFEN

Die renommierte Joystick-Firma CH Products bietet zwei neue Accessoires für Computerpiloten an. Die Pro-Version des »Virtual Pilot« stellt ein Steuerruder mit vielen Feinessen dar: Zwei Vierwege-Schalter (z.B. als »Cooler« zu gebrauchen), sechs Feuerkröpfe, ein Höhenruder sowie eine Schubkontrolle sollen das Fliegen zum Vergnügen machen.

Die »Pro Pedals« verfügen über zwei Bedienungsmodi: In einen sind die Pedale auf Vor- und Rückwärtsbewegungen (fürs Fliegen) eingestellt, in anderen können damit auch Rennsimulationen (unabhängiges Bremsen und Gasgeben) gespielt werden. Besondere Gage: die enthaltenen Fernbremsen.

Leichter Gas geben mit den »Pro Pedals« von CH Products



### X-WING AUF CD

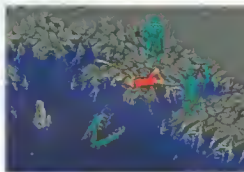
Die CD-ROM-Version von »X-Wing« wird neben den Originalaufträgen und sämtlichen Zusatzmissionen aus »Taur of Duty«, »Imperial Pursuit« und »B-Wing« sechs neue Kampagnen enthalten. Alle Schiffsmodelle wurden mit dem im Nachfolger »Tie Fighter« verwendeten Goraud-Shading aufgewertet. Außerdem wird während den taktischen Instruk-

tionen viel Sprachausgabe zu hören sein. Die Stimme von General Dodonna stammt von Clive Revill (synchronisierte den Imperator in »The Empire Strikes Back«), die von Admiral Ackbar von Erik Bowersfeld. Letzterer liest der gleichnamigen Figur in »Return of the Jedi« seine Stimme.

Laut Distributor Softgold soll die englische Fassung ab November zum Preis von 90 Mark zu haben sein, etwa einen Monat später folgt die deutsche Version für 100 Mark. Außerdem wird Besitzern von X-Wing, Imperial Pursuit und B-Wing von Softgold eine Upgrade-Möglichkeit auf die deutsche CD-ROM-Fassung eingeräumt.

### ULTIMA-FLOP

Auch ein positiver Test in PC Player konnte »Pagan: Ultima 8« nicht vor durchgewachsenen Verkaufszahlen in Amerika retten. Als Reaktion darauf hat sich Origin entschlossen, die Arbeit an der geplanten



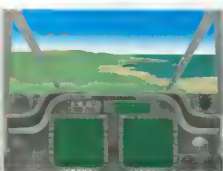
Schauen Sie sich die Lost-Vole-Ghule noch ein letztes Mal an...

Add-On-Disk »Lost Vole« und der erweiterten CD-Version von Pagan einzustellen. Die Entscheidung wurde sehr überhastet gefällt, denn Electronic Arts verschickte vor kurzem nach Pressemitteilungen. Die bereits in die beiden Projekte investierte Arbeit wird nach Ultima 9 hinübergerettet, das wieder »epischer« werden soll als Pagan.

### ENCARTA '95

Eine neue Version der umfangreichen Microsoft Enzyklopädie ist in der Mache. Bei der vor kurzem präsentierten Beta-Version zeigte sich »Encarta '95« vor allem mit verbesserter Bedienung. Alle Kategorie- und Suchfunktionen sind jetzt direkt vom oberen Bildschirmrand aus zugänglich, die Auswahl bestimmter Einträge geht somit schnell und komfortabel von der Hand.

Sie haben jetzt die Wahl zwischen vier Bildschirm-Layouts, die einem das umständliche manuelle Ändern von Fenstergröße und -position erspart. Als überraschendste Neuerung fällt jedoch der neue



Apache Gunship: Trotz hoher Auflösung noch keine Gegner in Sicht



&gt;&gt;&gt;

MUTIG IN

&lt;&lt;&lt;

REGIONEN

VORDRINGEN,

WO

NOCH KEIN PC

&lt;

VORHER

WAR.

&lt;&lt;&lt;



Erobern Sie das Weltall mit einem Pentium® Prozessor in Ihrem neuen PC, und Sie werden von der Wirklichkeitsnähe dieses Abenteuers überrascht sein. Diese realistische Wirkung wird durch Grafiken in Filmqualität und digitaler Tonwiedergabe noch verstärkt. Die Extraproduktion des



Pentium Prozessors ermöglicht es Ihnen nicht nur die besten Computerspiele von heute zu erleben, sondern auch die von morgen.

Heben Sie ab. Sprechen Sie noch heute mit Ihrem PC-Händler und fragen Sie ihn nach einem PC mit dem Intel Pentium Prozessor. **intel.**

< AUFGREGENDE ABENTEUER BEGINNEN MIT EINEM PENTIUM® PROZESSOR >



Encarta '95 sieht  
edler aus als  
die alte Version

Look out: Encarta '95 ist vor allem bei den Fenster-Icons schon jetzt auf Windows '95 eingestellt.

## SIM WOLF?

Nicht von Maxis, sondern von U.S. Gold kommt im November ein Strategiespiel namens »Wolf« in die Händlerregale. In 40 Szenarien müssen Sie als Welpen groß werden, eine nette Wölfin zwecks Rudelgründung kennenlernen und andere Kunststücke vollbringen, die man als Wolf halt zum Überleben braucht: jagen, fressen, trinken, schlüpfen, markieren und schließlich heulen.

Das Spiel entstand in Zusammenarbeit mit der Organisation »Wolf Haven Int.«, die sich auf das Erforschen der Lebensgewohnheiten des Wolfs spezialisiert hat.



U.S. Gold  
beschert uns den Soft-  
ware-Wolf

## NEC STATT BLINDENHUND

Eine Erfindung von NEC/Japan könnte in Zukunft die Lebensqualität Sehbehinderter in Städten entscheidend verbessern. Das sogenannte »Hannyon«-System wurde in Japan bereits etwa hundertmal installiert, eine Einrichtung im schwedischen Växjö ist die erste Europas.

Grundlage des Systems sind Ferrit-Partikel, die durch Mischen mit dem Beton in Gehwegplatten eingearbeitet werden. Mit Hilfe eines Spezialstocks können Blinde Wege entlang dieser Platten selbstständig zurücklegen: Der im Stab eingebaute Sensor vibriert, sobald er in Kontakt mit Ferrit-Partikeln kommt. An bestimmten Stellen

Wirklich malerisch  
- aber wie kommt  
bloß das Licht in  
die Höhle?

len der Stadt aktiviert der Stock zudem Lautsprecher, die Auskunft über Straßennamen oder mögliche Gefahren geben. Elektrischer Strom ist bei dem System nur für die Lautsprecher und den Spezialstab notwendig, wobei letzterer mit drei Walkman-Batterien auskommt.

## AUSSENDIENST

Outpost gibt es jetzt auch in einer deutschen Diskettenfassung. Unbestreitbarer Vorteil dabei ist, daß viele der unnützen Animationen weggelassen. Alle Bildschirmtexte wurden brav übersetzt, die Hilfe-Datei wird allerdings nicht mehr vorgelesen. Um dem Spiel etwas von seiner Unnahbarkeit zu nehmen, befinden sich zwei zusätzliche Textdateien sowie eine Beispielskizze auf den Disketten. Inhaltlich ist jedoch alles beim alten geblieben, man vertröstet den Kunden weiterhin auf das angeblich bald erscheinende Upgrade.



Deutsche Texte, gleiches Spiel: Outpost, wie es lebt und leidet.

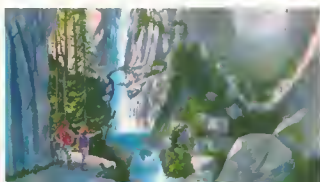
## FANTASY IN SVGA

Gleich eine ganze »Höhlenwelt-Saga« will Software 2000 mit dem »Leuchtenden Kristall« einleiten. Die Höhlenwelt ist ein von riesigen

Hohlräumen durchzogener Planet, dessen unterirdische Welt vor langer Zeit von Außerirdischen unterjocht wurde. Der zufällig involvierte Eric hat die Aufgabe, den Leuchtenden Kristall zu finden und für Freiheit zu sorgen.

Das in zweijähriger Entwicklungsarbeit entstandene Grafik-Adventure soll noch im November auf CD-ROM erscheinen. Mehr als 60 Örtlichkeiten in SVGA-Auflösung und 4500 Animationsphasen der Charaktere sollen auf den Spieler losgelassen werden.

(lo)



## KURZ & BÜHNEN

+++ Laut Studie des Londoner Marktforschungsunternehmens Frost & Sullivan wird sich der Multimedia-Markt in Europa bis zum Jahr 1999 nahezu verdoppelt von momentan 2,3 Milliarden auf 4,3 Milliarden Dollar.

+++ Im September 1994 wurde »Mortal Kombat 2« von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BFS) indiziert. Betroffen sind die Versionen für Sega Mega Drive und Super Nintendo.

+++ IBM hat den sogenannten »Leonardo da Vinci Award« ins Leben gerufen, welcher Kreativität in fünf vorgegebenen Bereichen belohnt: »Slogans«, »Essays«, »Multimedia«, »Programmierung« und »Creative Freestyle«. Die Preisgelder summieren sich allein in Deutschland auf über 400.000 Mark.

+++ Auch Microsoft ist der Kreativität obler Spure gesucht werden die sechs anfälligsten Jugendlichen in der weniger als 50 Jahren »das Coolest«, was man mit einem PC onstellen könnte« beschreiben. Als Preis winkt ein Besuch in Redmond bei Bill Gates höchstpersönlich.

+++ Rainbow Arts verlegte vor einiger Zeit die Firma CNS Computersysteme, weil diese ein temperatempfindliches Maus-Pad »Rainbow Pad« getauft hatte. Die Änderung des Namens in »Regenbogen Pad« führte zu einer weiteren Klage, woraufhin die Mausunterlage nun »Liquid Crystal Pad« heißt. CNS äußerte die Hoffnung, nicht auch noch von Flüssigkristallen verklagt zu werden.

+++ Die lange Jahre gegeneinander kämpfenden Videospiele-Giganten Atari und Sega scheinen Frieden geschlossen zu haben: Beide Firmen wollen gegenseitige Forderungen fallen lassen, verschiedene Technologien austauschen und sich gestalten, für die momentanen und kommenden Systeme des jeweils anderen Spiele entwickeln zu dürfen. Als Teil der Abmachung hat Sega vor, Atari-Aktien im Wert von 40 Millionen Dollar aufzukaufen.

+++ Intel wird noch im Laufe dieses Jahres den Pentium-basierten P24T-Over-Drive-Chip veröffentlichen, der aus 25-MHz-486ern 75-MHz-Pentiums machen soll. Seit kurzem erhältlich ist der entsprechende 75-MHz-Pentium, den Intel vorerst auf den Einsatz in Notebooks beschränkt hat. Deshalb kostet der Chip bis voraussichtlich März nächsten Jahres genauso viel, wie der schnellere 90-MHz-Pentium: 575 Dollar.

+++ Compuserve hat eine maschinelle Übersetzung seiner MacCim-Help-Forum-Nachrichten in mehrere Sprachen angekündigt. Im ersten Testlauf werden in Englisch eingegebene Nachrichten automatisch in der jeweiligen Landessprache an deutsche und französische Teilnehmer gesendet, und umgekehrt. Zur Sicherheit wird in der Testphase allen Übersetzungen noch Originaltext beigefügt. Später sollen schnellere und bessere Übersetzungen in zusätzliche Sprachen möglich sein.

+++ In Amerika gibt es seit kurzem ein CD-ROM der besonderen Art: »The People against O.J. Simpsons« macht den Benutzer mit allen Details des Mordfalls bekannt und schreckt weder vor Verletzungen der Persönlichkeitsrechte Beteiligter noch der indirekten Vorverurteilung Simpsons zurück. Fotos, Videosequenzen und teils intime Daten gaukeln einem vor, alles über den Angeklagten zu wissen. Programmiert wurde die multimediale Sensationsjournale-Befriedigung im Auftrag des Nachrichtensenders CNN.

&gt; &gt; &gt;

NUR EIN WENIG

REALISTISCHER

UND

SIE BRAUCHEN EINEN

&gt; &gt; &gt;

PILOTENSCHHEIN.

&lt;



Erobern Sie den Himmel mit einem Pentium® Prozessor in Ihrem neuen PC, und Sie werden von der Wirklichkeitsnähe Ihres Cockpit-Erlebnisses beeindruckt sein. Diese realistische Wirkung wird durch Grafiken in Filmqualität und digitaler Tonwiedergabe noch verstärkt. Die Extrapleistung des



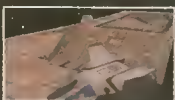
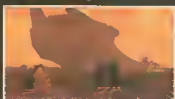
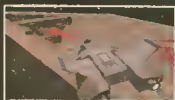
Pentium Prozessors ermöglicht es Ihnen nicht nur die besten Computerspiele von heute zu erleben, sondern auch die von morgen.

Heben Sie ab. Sprechen Sie noch heute mit Ihrem PC-Händler und fragen Sie ihn nach einem PC mit dem Intel Pentium Prozessor.

REALISTISCHE ABENTEUER BEGINNEN MIT EINEM PENTIUM® PROZESSOR

© 1994 Intel Corporation. Bildschermardarstellung auf PC. Flight Unlimited Copyright © 1994 Looking Glass Technologies, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

# WING COMMANDER



**ORIGIN®**  
Interactive Movie

Vollständig übersetzte Software



Wenn Sie weitere Informationen  
Origin und We Create Worlds  
suchen, besuchen Sie unsere Website  
www.origin.com





**WING COMMANDER III**

**LIGHT**

**MADE IN  
HOLLYWOOD**

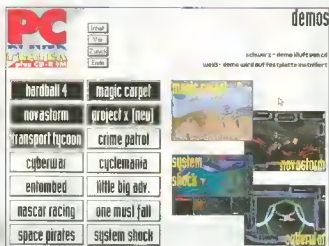
**KAMERA**

**SIE SIND  
DER REGISSEUR**

**ACTION**

# Novasturm & Cyberkampf

Testen Sie die CD-ROM-Spiele von morgen schon heute! Mit brandheißen CD-ROM-Demos von Spielen, die noch nicht veröffentlicht sind, stimmt Sie PC Player Plus auf das CD-Zeitalter ein.



Unser Menü-System bietet Ihnen komfortablen Zugriff auf die einzelnen Demos

haben Sie schon wieder alle Demos aus unserem letzten CD-ROM durchgespielt? Hier kommt Hilfe: PC Player plus hat in den letzten vier Wochen Demodisketten gewälzt, um Ihnen wieder eine nahezu randvolle CD-ROM zu präsentieren. Dank guter 670 Millionen Bytes mottle sogar unsere neue Mastering-Software, die lautstark »Zu viele Bytes« ächzte. So umfangreich ist das ROM nicht zuletzt durch einen ganzen Stapel exklusiver CD-ROM-Demos geworden. Das Ballerspiel »Novastorm«, der spielbare Level aus »Cyberwar« (vollständig mit 8 Minuten Kurzfilm) und eine komplette Rennstrecke aus »Cyclemania« schlucken zusammen schon fast die Hälfte des Datenträgers. Aber auch an kleinen, feinen spielbaren Demos aus der Diskettenwelt herrscht kein Mangel. Wie wär's mit dem ersten Level aus »System Shock«? Einer komplett spielbaren Welt aus »Magic Carpet«? Einer Rennstrecke aus »NASCAR Racing«? Sie sehen schon – Demos aus einigen der heißesten Herbsthits haben sich auf dieser CD-ROM versammelt. Im Bereich »Preview« gibt es diesmal einen Kurs aus dem Electronic Arts Kurs »PGA Tour Golf 486« zu

sehen. Sie können zwar nicht selbst eingreifen, aber zumindest ausprobieren, ob sich der Kauf dieses Hardware-intensiven Spiels für Ihren PC lohnt. Außerdem bieten wir Filmdips aus dem französischen Wing Commander-Gegenstück »The Last Dynasty« und die ersten Bilder aus dem Spiel zur Fernsehserie »Star Trek – Deep Space 9«. Genaue Details zur Demo- und Preview-Liste finden Sie in den umliegenden Textkästen.

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser versuchen wir jetzt auch, jeden Monat sämtliche Shareware-Programme, die wir im Heft vorstellen, auf der CD unterzubringen. Wenn eines der Programme fehlt, ist das keine böse Absicht von uns. Fairerweise holen wir uns zu jedem Programm die Genehmigung der Autoren. Falls eine solche Genehmigung nicht rechtzeitig eintrifft, kommt die Shareware auch nicht auf die CD, denn schließlich wollen wir nicht die Rechte der Autoren verletzen. Viele Shareware-Autoren verbieten nämlich die ungefragte Aufnahme auf Magazin-CDs. Deswegen unser Matto: Nur wenig Shareware, die aber sehr gut und mit voller Unterstützung der Programmierer. Das ist sicher auch in Ihrem Sinne.

## EXKLUSIV AUF PC PLAYER PLUS

Bei so vielen starken Demos war diesmal kaum Platz für unsere Eigenproduktionen. Mit ein wenig Byte Quetscherel haben wir aber einen interaktiven Testbericht zu »Civilization« zusammengestellt, der auch wichtige Einsteiger-Tips enthält. In unserem Videoplayer lässt »Intendant Scharfenberger« neue Konzepte ausprobieren, die die Multimedia Leserbriefte abklären sollen – doch lassen Sie sich überraschen... Den Datenplayer haben wir auch wieder auf den neuesten Stand gebracht und zur Entschlackung einige alte Videos entfernt. Da wir gerade eine komplett neue Version des Datenplayers für 1995 planen, freuen wir uns über alle Anregungen und Verbesserungsvorschläge.

Während Sie jetzt in Ruhe das CD-ROM ausprobieren können, arbeitet unser Team schon wieder mit Hochdruck an der nächsten Scheibe. Schnallen Sie sich schon mal an, denn von »Wing Commander 3« bis zu »Battle Bugs« reicht dann das Spektrum spielbarer Testversionen. (bs)

## DAS SPIEL DES MONATS

Auch diesmal präsentieren wir Ihnen als besonderen Bonus ein komplettes Spiel ohne Einschränkungen. In Zusammenarbeit mit der Dresdner Bank finden Sie auf dieser CD-ROM das komplette Grafik-Adventure »Captain Zinst«. Das Spiel kann leider nicht vom Menü installiert werden. Bitte wechseln Sie in das Verzeichnis »ZINST« auf der CD-ROM und tippen Sie dort das Kommando »GO«.

Eine genaue Spielanleitung erhalten Sie nach der Installation auf Festplatte.



## SPIELBARE DEMOS

Crime Patrol  
Cyberwar  
Cyclemania  
Entombed  
Hardball 4  
Little Big Adventure  
Magic Carpet  
NASCAR Racing  
Novastorm  
One Must Fall  
Project X  
Space Pirates  
System Shock  
Transport Tycoon



## SPIELE-PREVIEW

Alien Logic  
Dark Forces  
Deep Space Nine  
G-Name  
Hercules  
Isaac Asimovs Ultimate Robot  
Paradox  
PGA Tour Golf 486  
The Last Dynasty  
Woodruff and the Schnibbele...



## UPDATE-PATCHES

Anasox  
Falken 3.0  
Harnet  
Lode Runner Windows  
MiG-29  
Master of Magic  
Raptor  
UFO



## UTILITIES

Boardsicht Tools  
CD-ROM Tools  
Festplatten-Identifizierer  
Game Wizard Magellhilfe  
General Midi für MT-32  
MT-32 für Roland GS  
PC Verlangsamung  
PCIM Bildbetrachter  
Screenshots mit PCMDump  
Soundblaster Tools  
VESA Treiber  
VGA Benchmarks



# IHRE BESTEN IDEEN HABEN NICHTS IN EINEM COMPUTER VON GESTERN ZU SUCHEN.



Sie wollen etwas, was sogar noch besser ist als unser erfolgreichstes Notebook? Da haben wir was: den neuen Contura 400. Mit seinem Intel DX2-Prozessor, 170- oder 250-MByte-Festplatte, Upgrade-Möglichkeit

und unbegrenzten Erweiterungsoptionen steckt er seinen Vorgänger glatt in die Tasche. Und mit seinem Standard-Akku jeden anderen sowieso. Die weiteren Compaq Vorteile sind: ► 3 Jahre Garantie auf alle PCs

► und umfassender Support. Sie wollen noch mehr wissen? Fordern Sie Infos an. Telefon: 0130/68 68, Fax: 089/80 82 95.

**COMPAQ**  
COMPUTER, UND MEHR

# PC PLAYER plus CD-ROM

## SO STARTEN SIE DURCH!

Um das CD-ROM so benutzerfreundlich wie nur möglich zu machen, haben wir uns besonders angestrengt. Keines unserer eigenen Programme installiert wilde Megabytes auf Ihrer Festplatte. Allerdings werden sich viele der Spieledemos auf die Platte kopieren - hierauf haben wir keinen Einfluß, da wir diese Demos nicht selbst programmieren, sondern so von den Herstellern erhalten. Solange Sie nur in unserem Menü bleiben und kein Demo starten, wird nichts an Ihrem PC verändert.

Das Menü starten Sie von der DOS-Ebene mit dem Kommando »CDPLAYER«. Im Menü sind alle DOS-Programme aufgeführt und können auf Knopfdruck gestartet oder installiert werden. Für die Windows-Programme gibt es das Kommando »SETUP«. Es legt lediglich eine Programm-Gruppe mit den einzelnen Icons an - bis auf diese Programmgruppe wird nichts an Ihrem System verändert. Diese Programmgruppe können Sie völlig unbeschwert löschen, denn ein Aufruf von »SETUP« legt sie jederzeit wieder neu an. Unsere eigene Software »VideoPlayer«, »TestPlayer« und »DataPlayer« läuft nur nach Installation von »Video für Windows« von Microsoft, welches sich ebenfalls auf der CD befindet. Die auf dieser CD enthaltene Version »Video für Windows 1.1a« macht auf manchen Systemen allerdings leichte Probleme. Eine neue Version, »1.1d«, wird sich ab Ausgabe 1/95 auf unseren

Probeflug auf dem Bettvorleger: Bullfrog spendiert einen kompletten »Magic Carpet«-Level.

CD-ROMs befinden. Bitte haben Sie also vier Wochen Geduld - wir sind hier den Programmieren von Microsoft ausgeliefert. Wenn Sie das Menü umgehen wollen, läßt sich die Software in allen Verzeichnissen auch direkt mit dem Kommando »GO« starten. In welchem Verzeichnis sich die Demos befinden, können Sie auf der CD-ROM-Hülle nachlesen. Diese basteln Sie sich aus der neongelben »Flappe«, welche den Umschlag unserer Zeitschrift zielt, selbst.

## CD-ROM-PROBLEME LÖSEN

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von drei Virenskannern haben wir das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Spieledemos auf dem CD-ROM entstehen. Die Demos wurden nicht von uns programmiert,

sondern nur an Sie weitergeleitet. Hersteller sind die jeweiligen Programmierer der Vollversionen.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an PC Player, CD-Umtausch, Gruberstr. 46a, B55B6 Paing, in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Salte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich - wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen und nicht auf die Spieledemos. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.

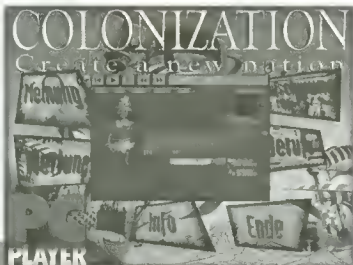
## FEHLER IM MENÜ

Also eigentlich sind wir ja nicht schuld, daß unser Menüprogramm auf manchen Grafikkarten spinnt. Die Hersteller der Karten und die Autoren unseres Entwicklungssystems schieben sich gegenseitig den schwarzen Peter zu. Für uns bleibt die traurige Tatsache: Auf manchen Karten mit S3-Grafikkomp mag unser Menü nicht mit 256 Farben laufen. Glücklicherweise kann dem abgeholfen werden. Starten Sie das Menü unter DOS mit dem Kommando

CDPLAYER /C7

also hinter dem Programmnamen einen Schrägstrich (Shift-7), dann ein großes »C« und dann die Zahl 7.

Varher muß ein Vesa-Treiber geladen oder im ROM vorhanden sein. Damit wird der Bug überlistet und das Menü erstirnt in den korrekten Farben. Dies gilt übrigens auch für Benutzer der Ausgaben 10 und 11. Sobald uns ein Bugfix vorliegt, werden wir ihn auf zukünftigen CD-ROMs anwenden. Wir bitten um Ihr Verständnis. (bs)



Unser interaktiver Test dreht sich diesmal um Colonization



Nicht vom Nomen täuschen lassen: Alleine die Demo des »Little Big Adventures« ist über 10 MByte groß!



Zweikampf der Roboter in Epics »One Must Fall«





# Der neue Polo. Das schönste Menü für Ihre Festplatte.

Zuerst laden Sie unseren elektronischen Katalog auf Ihrem PC und mochen mit dem neuen Polo eine kleine Probefahrt. Dann steigen Sie zur Abwechslung auf das PC-Spiel „Ping Pong Polo“ um.

Und mit einem VW-  
sich über Btx noch schnell  
Katalog, Spiel und Decoder



Online-Decoder holen Sie  
die neuesten Informationen.  
können Sie ob sofort bei  
uns bestellen. Technische Anforderungen und Bestellmöglichkeiten über die  
Polo-Infoline 01 90-21 15 21 (DM 1,15/Min. MPS) oder über Fox-On-Demand  
0 81 06-36 65 55, Dokument-Nr.11111. Wann bestellen Sie Ihr Menü?



**Der neue Polo. So vielseitig kann klein sein.**

# ran-TRAINER

Noch ein Fußballmanager-Programm – muß das sein? »ran-Trainer« prätzt mit Promis aus dem Dunstfeld der SAT1-Sportsendung.

**S**ehr verehrte Damen und Herren, ich melde mich live aus dem Stadion am Schorfenberg mit dem spannenden Finale um den Fußballmanager Pokal.

Lange Jahre kannte Software 2000

mit seinem Bundesliga Managern den Titel verteidigen, doch 1994 ging die Meisterschale an Ascan: Die CD-Version von »Anstoss« läßt den »Bundesligo Manager Hattrick« so abgestanden wirken wie eine Pressekonferenz mit Jupp Heynckes. Auf der Aschenbahn mocht sich unterdessen seit mehreren Spielzeiten »Hattrick« von Ilkorian warm. Wann wird Coach Fritz »Alemannia« Schäfer sein Schäfflein endlich veröffentlichen?

Ein Raunen geht durchs Stadion, als ein unerwarteter Außenseiter sich bereit zur Einwechslung macht: »ran-Trainer«, betreut von Greenwood Entertainment mit SAT1 als Co-Coach. Nach vor der Winterpause soll dieser Rivale ins Rennen auf die Meisterschale eingreifen – exklusiv auf CD-ROM. Etliche Altstars wurden verpflichtet: Die TV-Reporter Johannes B. Kerner und Werner Hensch begutachten Interviews vom PC-Spieler und geben ihre digitalisierten Weisheiten per Sprachausgabe von sich. Für Design und Taktik zeichnet Helmut Schulte verantwortlich, einst Trainer bei Schalke 04 und St. Pauli.

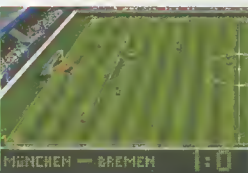
Zu Ihren Aufgaben gehören die üblichen Späßen wie Teamaufstellung und Trainingslager. Da im norddeutschen Graubraum eine exklusive DFB-Lizenz gehandelt wird, darf »ran-Trainer« keine 100 Prozent authentischen Vereins- und Spielernamen verwenden. Dafür sollen Spielberichte, Analysen und Interviews in bewährter »ran-TV-Manier« abgewickelt werden.

Zur Abläsesumme für das Programm befragt, meinte ein Vereinssprecher von

Greenwood: »129 Mark muß einem dieser Leistungsträger schon wert sein. Aber vor Ende November taucht er nicht auf der Transferliste auf. Wir in der Sportredaktion erwarten mit leicht gezügelter Begierde eine Testversion und verabschieden uns mit einem Wort des großen Sepp Herberger: »Die CD ist rund. Oder so ähnlich...« (hl)



Der digitalisierte Reporter eröffnet die Spielzusammenfassung



MÜNCHEN — BREMEN 1:0

Blaues Logo, dürre Icons: Das Hauptmenü



# BESTSELLER

## PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSRANGS (DISKETTE)			
↑	1	BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK (-) Software 2000	75%
↓	2	TIE-FIGHTER (1) LucasArts	85%
↓	3	FIFA INTERNATIONAL SOCCER (2) Electronic Arts	85%
↑	4	HANSE — DIE EXPEDITIDH (6) Ascan	57%
↓	5	DIE SIEDLER (3) Blue Byte	83%
↓	6	THEME PARH (4) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓	7	SIM CITY 2000 (5) Maxis	90%
↓	8	ANSTOSS WORLD CUP EDITIDH (7) Ascan	85%
↓	9	BATTLE ISLE II (8) Blue Byte	84%
↑	10	MAD HEWS (-) Ilkorian	77%
↓	11	PIZZA-CD HNECTIDH (10) Software 2000	65%
↓	12	ANSTOSS (9) Ascan	85%
↓	13	1942 PACIFIC AIR WAR (11) Microprose	81%
↓	14	PACIFIC STRIDE (12) Origin	76%
↑	15	INDY CAR RACING TRACHS (-) Papyrus/Virgin	87%
↑	16	PIHBALL FANTASIES (-) 21st Century	72%
↓	17	X-WING (14) LucasArts	77%
↓	18	ULTIMA VIII: PAGAN (15) Origin	89%
↓	19	SAM & MAX HIT THE ROAD (13) LucasArts	89%
↑	20	DER CLOU (-) Max Design	43%

Quelle: Media Central. Rechts neben dem Spielertitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

PC-VERKAUFSRANGS (CD-ROM)			
↔	1	REBEL ASSAULT (1) LucasArts	91%
↔	2	THEME PARH (2) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↑	3	RATTLE ISLE II SCHECHY: ERBE DES TITAH (5) Blue Byte	85%
↓	4	DUTPDST (3) Sierra	55%
↑	5	SAM & MAX HIT THE ROAD (10) LucasArts	89%
↓	6	BATTLE ISLE II (4) Blue Byte	84%
↑	7	SSN-21 SEAWOLF (8) Electronic Arts	65%
↑	8	MYST (-) Broderbund	73%
↓	9	MEGA RACE (7) Software Toolworks	49%
↓	10	ANSTOSS WORLD CUP EDITIDH (6) Ascan	86%

Quelle: Media Central. Rechts neben dem Spielertitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

# Q U A R A N T I N E



Available for PC CD-ROM  
and PC Compatibles

**GAMETEK**

GAMETEK Deutschland GmbH, L&S, Gesellschaft für Logistik,  
Postfach 101742, 41017 Mönchengladbach, Germany.

# HEILIGE DREI KÖNIGE

**Weihnachten naht – die optimale Zeit für einen PC-Upgrade. Lahnt sich der Kauf eines Marken-Komplettsystems oder ist ein Komponententausch günstiger?**

Schon vor 10 Jahren waren Spielprogramme die heimlichen Testobjekte der Hardware-Firmen. Damals wurde der Begriff »PC-kompatibel« nicht zuletzt daran gemessen, ob der »Flight Simulator 2« lief. Das hardwarenahe Programm brachte so manchen angeblich »Kompatiblen« zum Absturz.

Trotzdem hat es eine Dekade gedauert, bis sich auch die etablierten Firmen dazu durchringen konnten, spezielle PCs anzubieten, die für Spiele besonders gut geeignet sind. Unter den Deckmänteln »Familien-PC« und »Multimedia-PC« gibt es Computer mit schnellen Prozessoren, dynamischen Grafikkarten und nicht zuletzt eingebauten Soundkarten und CD-ROMs für angeblich wenig Geld.

PC Player wollte dem Schlagwort »Familien-/Spiele-PC« auf den Grund gehen und hat deswegen fünf bekannte Hersteller gebeten, uns ihre Variante des modernen Heimcomputers für einen Test zur Verfügung zu stellen. Neben den beiden großen deutschen Anbietern Escom und Vobis forderten wir Testmuster von Mail-Order-Newcomer Gateway 2000, Fernseh-Werber Compaq und von Siemens-Nixdorf an. Um eine Woche Lieferzeit baten wir, zwei Wochen warteten wir auf die Geräte. Mit der schnellsten Lieferung beeindruckte uns Siemens Nixdorf, die ein Gerät aus der aktuellen Baureihe »Scenic« einsandten, welches speziell für den Privatanwender konzipiert wurde. Kurz darauf folgte ein »Skytower« von Vobis, das einzige Testgerät mit Pentium-Prozessor und PCI-Bus. Kurz vor Redaktionsschluss traf auch ein »Presaria« von Compaq ein.

Auf den Rechner von Gateway 2000 warteten wir bis Redaktionsschluss vergeblich; offensichtlich klappte die Lieferung von Dublin in Irland nach München doch nicht so schnell



wie geplant. Auch Escoms Testrechner ließ sich in den zwei Wochen nicht blicken – schade.

Bei der Auswahl der Testgeräte gingen wir davon aus, daß der Käufer wenig Ahnung von Computern hat und gerne ein komplettes System haben möchte: Nur noch auspacken und dann sofort lasspielen. Zu einem Preis von 4000 bis 5000 Mark sollte man uns also einfach »einen PC für Spiele und Multimedia-Anwendungen« schicken. Prozessor, RAM und Co. waren uns egal, da wir damit auch testen wollten, wie die einzelnen Firmen das Geld auf die einzelnen Komponenten verteilen.

Es ist gar nicht so einfach, einen wirklich kompletten schnellen PC für das Geld zusammenzustellen. Natürlich kann man irgendwo für unter 3000 Mark einen 486er erstehen, doch die versteckten Kästen für Soundkarte und CD-ROM, Aktivboxen und Joystick, manchmal sogar für Betriebssystem und Monitor machen aus dem angeblichen »Schnäppchen« oft ein Gerät, das teurer wird, als hätte man alles gleich komplett gekauft. Entsprechend gespannt waren wir auf den Lieferumfang der Computer.

Auf Soundkarte und CD-ROM mußten wir in keinem Fall verzichten. Doch schon bei den Lautsprechern und dem Joystick fing der Ärger an – doch lesen Sie selbst auf den nächsten sechs Seiten, welche Geräte man uns als »komplette Spiele- und Multimedia-PCs« anbot.



## Neukauf oder Update?

Viele unserer Leser sind schon Besitzer eines PCs. Für diese klären wir im Anschluß an diesen Test die Frage, ob man statt eines Rechner-Neukaufs den alten Rechner aufrüsten sollte. Welche Vor- und Nachteile das Aufrüsten mit sich bringt, können Sie auf Seite 41 nachlesen.

Zu den Testkriterien für die drei Rechner

gehörte nicht nur die Geschwindigkeit. Neben dem Standardprogramm »3DBench« ließen wir auch Microsofts »Space Simulator«, der eine eingebaute Tempormessung hat, auf die Rechner los. Gleichzeitig testeten wir auch die Kompatibilität: Läuft Space Simulator in allen Grafikauflösungen? Startet »Comanche« ohne Probleme? Kommt bei »TIE-Fighter« wirklich Stereo-Sound aus den Boxen? Dabei stießen wir auf diverse Probleme, die ein komplett installierter PC nicht haben sollte. Auf zwei Rechnern ließ sich der Space Simulator erst gar nicht installieren, weil Diskettenwechsel nicht erkannt wurden. Keines der Systeme konnte ohne Boot-Diskette Comanche starten. Um genug RAM für TIE-Fighter freizuschaffen, waren oft genaueste Kenntnisse der CONFIG.SYS-Datei notwendig.

Von »Einschalten und Los« kann also zumindest bei Spielen keine Rede sein. Hier müssen alle Hersteller noch an ihren Konfigurationen arbeiten; statt die AUTOEXEC-Datei so anzulegen, daß gleich beim Einschalten des Rechners Windows geladen wird, sollte man lieber eine Multi-Config-Datei zusammenstellen. Hier macht es Sinn, einen PC bei einem örtlichen Händler zu kaufen, der ein vielleicht paar Mark mehr verlangt, Ihnen aber auch die Konfiguration wirklich komplett zusammenstellt. Dazu gehört auch, daß man die Software auf der Festplatte nicht lieblos installiert (und Sie gar ohne Original-Disketten im Regen stehen läßt), sondern eine ordentliche CONFIG.SYS zimmert, die DOS 6.2 wirklich ausnutzt. Auch die langen Lieferzeiten lassen uns fast zu einem Ladenkauf raten, bei dem Sie den PC gleich einpacken.

Wenn wir als Redaktion manche Geräte nicht binnen 14 Tagen erhalten, wie lange wartet dann ein normaler Kunde auf seinen Wunsch-PC? Das kann gerade an Weihnachten zu langen Gesichtern führen, wenn der PC erst am 6. Januar kommt – ganz wie einer der heiligen drei Könige...

(Michael Thoms/bs)



Die Hubschrauber-Simulation Comanche bereitete allen PCs in der Grundkonfiguration Probleme

## UNSER TESTPROGRAMM

Um alle PCs auf Herz und Nieren zu prüfen, stellten wir vor dem Test ein 15-seitiges Testprotokoll zusammen, in dem wir alle Messungen und Testverfahren festhielten. Die wichtigsten Aufgaben aus unserem Testprotokoll sehen Sie hier in einer Kurzzusammenfassung.

### GESCHWINDIGKEIT

- Messung mit 3DBench
- Messung mit Thruput
- CD-ROM-Messung mit MPC Wizard
- Video for Windows-Test

### SPACE SIMULATOR

- Installation: Werden Diskwechsel erkannt?
- Test aller drei Auflösungen
  - läuft die Auflösung?
  - flackert die Auflösung?
- Geschwindigkeitstest bei höchster Auflösung

### TIE-FIGHTER

- RAM-Test: Ist genug MS-DOS-Speicher frei?
- Soundkartentest auf
  - Soundblaster
  - Soundblaster Pro (Stereo)
  - Soundblaster 16
  - General Midi
  - Roland MT32
  - Adlib
- läuft das Installationsprogramm?
- läuft das Spiel?
- Gibt es Aussetzer während des Spiels?

### KEINE PREISE?

In den einzelnen Testberichten geben wir keine genauen Preise für die jeweiligen PCs an. Der Grund: Diese sind ständig in Bewegung und alle Preisangaben wären wegen der Verlaufszeiten schon wieder veraltet, wenn diese Ausgabe am Kiosk liegt. Alle Hersteller haben uns versichert, daß die vorgestellten Konfigurationen in jedem Fall im Preisrahmen zwischen 4000 und 5000 Mark bleiben.

### COMANCHE

- läuft es ohne Bootdiskette?
- läuft es ohne Grafikkarte?

Neben diesen Spiele-spezifischen Tests, die nach wesentlich detaillierter durchgeführt wurden, haben wir natürlich auch RAM, Festplatte und andere »Standard«-Funktionen des PCs geprüft.

Eine Zusammenfassung der technischen Daten finden Sie am Ende jedes Einzeltests.



## Was ist davon zu halten, wenn die Edelmarke Compaq jetzt auch Geräte für kleinere Geldbeutel zusammenstellt?

Compaq schickte uns ein Exemplar seiner Heim-PC-Reihe »Presario« in der speziellen Multimedia-Konfiguration zu. »Multimedia« bedeutet für Compaq, daß folgendes Zubehör mit dabei ist: 15-Zoll-Monitor, Maus mit PS/2-Stecker, internes Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, 16-Bit-Soundkarte, Mini-Mikrofon und ein Paar kleine Aktivboxen. Lediglich ein Joystick fehlt im Lieferumfang und muß gegebenenfalls hinzugekauft werden. Dafür erhalten Sie mit dem Presario Kommunikation pur, denn in dem handlichen Minitower-Gehäuse steckt eine Faxmodem-Karte, mit der Sie nicht nur Faxnachrichten empfangen und senden können. Diese Karte ist zugleich auch ein normales Modem. Dem wird auch im Softwareumfang Rechnung getragen, da sowohl die Faxsoftware »MaxFax« für Windows als auch der CampuServe-Navigator »WinCIM« beigelegt sind. MaxFax fungiert nicht nur als Faxprogramm, sondern auch als Anrufbeantworter. Nachteil: Soll der Digianruflinientest ständig erreichbar sein, müssen Sie den Presario 24 Stunden am Tag laufen lassen.

Die übrige mitgelieferte Software ist auch eher für den Heim-Arbeiter als Spieler gedacht: MS-DOS 6.2, Windows 3.1, Microsoft Works und Microsoft Money für Windows sind schon auf der Festplatte installiert. Neben einigen Soundtools für die Soundkarte erhält der Anwender als exklusives Schmankerl »Tab-Works«, einen ungewöhnlichen Programm-Manager für Windows, der gerade absoluten PC-Einsteigern die ersten Schritte enorm erleichtert.

Aufgeregt suchen wir im Lieferumfang nach den Originaldisketten oder CD-ROMs der

genannten Programme und finden mit Entsetzen nur eine Pappkarte, mit welcher der Anwender gegen einen unverhältnismäßig hohen Unkostenbeitrag (insgesamt knapp 150 Mark) die Disketten nachbestellen kann. Einzige Möglichkeit, die Daten auf der Festplatte zu sichern, besteht in dem Programm »saveall«, das einen Komplett-Backup des Presario vornimmt und eine entsprechend umfangreiche Anzahl formatierter 1,44-MByte-Disketten voraussetzt. Wir wollten »saveall« dummerweise erst nach dem Installieren unserer Testsoftware ausprobieren und wurden mit einem freundlichen »Bitte halten Sie 56 leere Disketten bereit« begrüßt.

## Mehr SX dank 66 MHz

Mit einem 486SX2/66 verfügt der Presario über den kleinsten Prozessor aller drei Testkandidaten, was jedoch bezüglich Spielen nur von untergeordneter Rolle sein sollte. Computerkenner wissen, daß der wesentliche Unterschied zwischen einem 486DX und 486SX lediglich darin besteht, daß dem 486SX der Fließkammer-Kapazität fehlt. Die meisten Spiele arbeiten jedoch ausschließlich mit Ganzzahlen, wodurch der Vorteil eines DX nicht zur Geltung kommt.

Die übrigen Komponenten stellen immerhin genügend Ressourcen auch für umfangreiche Spiele bereit. So ist der Presario mit 8 MByte Arbeitsspeicher ausgestattet und kann auf Wunsch mittels zusätzlicher Simms im PS/2-Format auf insgesamt 100 MByte aufgerüstet werden. Auch die IDE-Festplatte bietet mit einer Kapazität von 425 MByte genug Platz sowohl für Spiele als auch PC-Anwendungen.

Schon die Vorprüfung mit den Benchmark-Programmen »3DBench« und »ThruPut« zeigt, daß zwischen einem 486SX2- und einem 486DX2-Prozessor keine nennenswerten Unterschiede bei Spielen bestehen. Der Videodurchsatz von über 13 MByte pro Sekunde bestätigt, daß der Presario mit einer leistungsfähigen Grafikkarte ausgestattet ist.

Die CD-ROM- und Video-für-Windows-Tests mit dem Programm MPC-Wizard verlaufen beim Presario äußerst merkwürdig. Trotz mehrfachen Konfigurationsänderungen gelingt es uns nicht, das integrierte CD-ROM-Laufwerk über einen gemessenen Datendurchsatz von mageren 17 KByte pro Sekunde hinauszubewegen. Mit Schaudern ab des vermeintlichen Schnecken tempos beim CD-ROM-Durchsatz starten wir anschließend das Testvideo im datenintensiven SuperMatch-CinePak-Format mit Stereosound. Stimmt das jämmerliche Testergebnis, müßte der Presario beim Abspielen des Videos kläglich versagen. Doch das Gegenteil ist der Fall.

Flüssig und ohne Soundaussetzer spult der Computer das Testvideo ab, ohne auch nur einmal in Geschwindigkeits- oder Datennengengpässe zu geraten. Diese vollkommen widersprüchlichen Resultate veranlassen uns, die reinen Datendurchsatz-Tests für diesen Rechner als fehlerhaft zu interpretieren. Da das Laufwerk nur Compaq-Aufkleber trägt und keinem uns bekannten

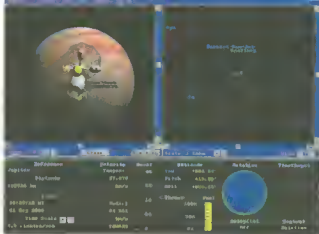


Gegenstück ähnlich sieht, fällt eine Messung mit anderen Treibern aus. Eine Messung des Joystickports schließt die rein technischen Tests ab. Der theoretische Wirkungsbereich eines Joysticks wird zwar nicht vollkommen ausgereizt, die Empfindlichkeit genügt für eine sensitive Joysticksteuerung vollauf.

Nun aber wird es ernst: Wie auch bei den anderen Testkandidaten heben wir ab zu den Sternen und installieren den »Space Simulator« von Microsoft. Unseligerweise hat der Presaria hier mit den Diskettenwechseln zu kämpfen. Genauso wie beim Skytower 60 von Vabis müssen wir den Compaq-Rechner mit einem Trick überlisten, das Weltraumabenteuer doch nach korrekt zu installieren. Dann allerdings Jubel im Testlabor: Der Presaria startet den Space Simulator anstandslos, ohne daß wir vorher an der config.sys oder autoexec.bat manipulieren müssen. Selbst in der rechenintensiven Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten ist der Presaria nach instand, wenigstens fünf Bilder pro Sekunde darzustellen. Lediglich in der niedrigen Auflösung von 320 x 400 Pixeln stellt sich ein störendes Flackern ein. Keine Speicherprobleme gibt es auch bei TIE-Fighter. Nach der Installation und Einstellung der Soundoptionen können wir uns auch schon in den Weltraum hinauskatapultieren lassen. In angenehmer Geschwindigkeit heften wir uns an die Fersen der Rebellenraumschiffe, während reiner Stereo-Sound aus den mitgelieferten Boxen erschallt. Das Klangvolumen der Lautsprecher ist nicht unbedingt voluminös, reicht jedoch aus, um eine für Spiele notwendige Soundkulisse zu erzeugen. Anstelle des für Soundblaster üblichen Interrupts 7 ist jedoch der Interrupt 5 eingestellt, der allerdings als zweiter IRQ-Standardwert für den Soundblaster gilt und auch von den meisten Spielen angeboten wird. Wechseln wir nun das Szenario in Richtung Hubschrauber-kämpfe. Wie nicht anders zu erwarten, muß beim Presaria eine Änderung an der Datei CONFIG.SYS vorgenommen werden, da standardmäßig der Speichermanager »EMM386« in das System eingebunden wird. Es bleibt allerdings bei der minimalen Korrektur, den EMM386-Treiber aus der Startdatei zu entfernen. Comanche startet anschließend problemlos. Allerdings vermissen wir auch hier einen griffigen Joystick im Lieferumfang.

### Eigen-Upgrades nur mit Tücken

Sollte Ihnen die Hubschrauberschicht mit dem Presaria auf Dauer doch nicht schnell genug sein, gibt es theoretisch kein Hindernis, den 486SX-Prozessor später mit den von Intel angekündigten DX4-Upgrade-Chips auszutauschen, denn die Hauptplatine ist dafür vorbereitet. Beschränken sich geplante Erweiterungen auf zusätzliches Video-RAM, mehr Arbeitsspeicher, oder allgemeine Steckkarten (bis zu fünf) und weitere Laufwerke (bis zu zwei) ist man mit dem Presaria



Mit dem »Space Simulator« testeten wir die Geschwindigkeit im Super-VGA-Modus

nicht schlecht dran. Allerdings handelt es sich um reine ISA-Slots. Der Einbau einer neuen Grafikkarte mit Vesa-Local-Bus-Stecker ist somit unmöglich; außerdem können Sie beim Presaria die alte Grafikkarte gar nicht herausnehmen, da sie fest in die Hauptplatine integriert ist. Ähnliches gilt für Soundkarte

und Festplatten-Controller. Der Austausch der Hauptplatine ist ebenfalls nahezu unmöglich, da das verwinkelte Design des Gehäuses nur Original-Compaq-Platinen aufnehmen kann. Nach ein Malus: Unser Testgerät kommt ohne sogenannten Second-Level-Prozessor-Cache, mit dem der PC ein wenig schneller werden könnte; dieser Cache ist nachrüstbar, aber nur in Form eines speziellen Compaq-Moduls. Fazit: Sawahl bei der Rechenleistung als auch der Ausstattung kann man nicht meckern, wenngleich ein Joystick hinzugekauft werden muß, Ärger verursacht der teure Nachbestellfahrlanz für die Originalsoftware. Bei der Kanzeption des Presaria kann man geteilter Meinung sein. Anwender, die Ihren PC aufstellen und sich nicht weiter um die Inneren kümmern mögen, werden überaus zufrieden sein.

(Michael Thomas/bs)

## COMPAQ PRESARIO CDS 920

<b>System:</b>	486SX2/66
<b>Bussystem:</b>	ISA Vesa-Localbus (nur)
<b>Arbeitsspeicher:</b>	8 MByte
<b>Festplatte:</b>	425 MByte (IDE)
<b>Zubehör:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD-ROM</li> <li>• Joystick</li> <li>• Lautsprecher</li> <li>• Kopfhörer</li> <li>• Mikrofon</li> </ul>
<b>Software:</b>	reichlich (ohne Original-Disketten)
<b>Soundkarte:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• auf der Hauptplatine (16 Bit)</li> <li>• O 5'Blaster</li> <li>• O 5'Blaster Pro</li> <li>• 5'Blaster 16</li> <li>• O Adlib</li> <li>• GM</li> </ul>
<b>Grafikkarte:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• auf der Hauptplatine (Cirrus-Chip)</li> <li>• max. 1280 x 1024 (16 Farben)</li> <li>• 640 x 480 (16,7 Mio. Farben)</li> </ul>
<b>Verarbeitung:</b>	sehr gut
<b>Erweiterbarkeit:</b>	ausreichend
<b>DOS-Speicher nach Start:</b>	6DS KByte
<b>3DBench:</b>	41,6 Frames/sec
<b>Thruput:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CPU: 11,210 MByte/sec</li> <li>• Video: 13,186 MByte/sec</li> </ul>
<b>CD-ROM-Test:</b> (wahrscheinlich Fehler in Treiber-Software)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 40 %: 15 KByte/sec</li> <li>• 60 %: 17 KByte/sec</li> </ul>
<b>Video für Windows:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bestanden</li> <li>• 15 Frames/sec</li> </ul>
<b>Space Simulator:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bei 800 x 600:</li> <li>• 5,1 Frames/sec</li> </ul>
<b>TIE-Fighter:</b>	bestanden
<b>Comanche:</b>	bestanden



**Der deutsche Elektronik-Multi will jetzt auch in die Gestode von Escom und Vobis vorstoßen. Unter dem Codenomen »Scenic« werden PCs für daheim entwickelt.**

Siemens Nixdorf Informationssysteme (kurz SNI), die mit ihren PCs nun auch verstärkt Präsenz im Privatwenderbereich zeigen, schicken uns als Spiele-Testrechner einen »SCENIC 4T VL«. Nach dem Auspacken und Aufstellen sehen wir einen PC in schlichtem Grau mit passender grauer Tastatur im Siemens-Terminol-Look und einem SNI-Forbmonitor, der allerdings mit seiner Bild diagonalen von 14-Zoll rein größtmäßig nicht mehr ganz up-to-date ist. Das Gerät präsentiert jedoch ein gestochenes scharfes Bild und die weich gefederte Tastatur beschert ein angenehmes Tippgefühl.

Mit im Paket ist eine ebenfalls grau gehaltene PS/2-Maus von Logitech. Bei der Suche nach einem Joystick oder einem Paar Lautsprecher bleiben wir erfolglos. Stattdessen finden wir einen Kopfhörer und ein Mini-Mikrofon, das Sie am Monitor oder am PC-Gehäuse anbringen können.

Wer den SCENIC 4T VL ersteht, bekommt neben dem obligatorischen CD-ROM-Laufwerk gleich eine erkleckliche CD-Sammlung mitgeliefert. So finden sich die Titel »Corel Professional Photos«, »Microsoft Multimedia Beethoven«, »Microsoft Cinemania 94« und das niedliche »Lyric Language – English« für Popis Sprößlinge im Lieferpaket. Zudem gibt's die Siemens Nixdorf »Infotainment-Software«-CD, die neben einigen kleinen Windows-Spielen auch »Works für Windows« enthält. Enttäuscht müssen wir jedoch feststellen, daß MS-DOS 6.2 und Windows für Workgroups 3.11 zwar auf dem Rechner vorinstalliert sind, jedoch Disketten oder CD-ROMs dazu fehlen. Wehe, wenn da mal eine Datei kaputt ist... Nachbestell-Anweisungen für die Dis-

ketten werden ebenfalls vermißt.

Ökologisch engagierten Anwendern wird beim Auspacken des Gerätes sofort auffallen, daß ein Großteil der Anleitung auf umweltfreundlichem Recyclingpapier gedruckt ist. Inhaltlich zeigt sich die Anleitung jedoch weniger freundlich. Hier hätte SNI etwas ausführlicher sein können. Zudem fehlen bei unserem Testgerät Handbücher zu MS-DOS 6.2 und Windows 3.11. Recycling ist bei SNI ohnehin ein Schlagwort, denn die neuen PCs wurden so konstruiert, daß sie größtenteils wiederverwertet werden können.

### Graues Gehäuse mit grünem Touch

Aber nicht nur ökologisch kann der SCENIC glänzen, sondern auch rechtechnisch. Denn in dem halbhohen Towergehäuse wartet ein Taktverkoppler-Prozessor 486DX2 mit einer internen Taktfrequenz von 66 MHz nur darauf, in seiner vollen Rechenpower losgelassen zu werden. Zur Seite stehen ihm dabei ein Motherboard in Vesa-Localbus-Technologie, eine 340 MByte fassende IDE-Festplatte sowie ein internes CD-ROM-Laufwerk von Sony. Auch der Arbeitsspeicher ist mit 8 MByte gut bemessen, wobei Sie das Gerät mit PS/2-Simms problemlos auf maximal 128 MByte aufrüsten können. Die Grafikkarte ist auf dem Motherboard integriert und verspricht durch einen S3-Accelerator-Chip zumindest unter Windows einen schnellen Bildaufbau. Der Grafikchip versteht es, die Standardauflösungen von 320 x 200 bis hin zu 1024 x 768 Pixeln darzustellen, schafft dabei aber nur 256 Farben gleichzeitig. Für Spiele ist dies vollkommen ausreichend, Multimedia-Anwendungen können jedoch mehr als 256 Farben verlangen.

Nach der Technik folgt der Spaß: Der SCENIC wird auf seine Funktionalität geprüft. Sowohl die Testprogramme »3DBench« und »Thruput« laufen problemlos und liefern die ersten Eckdaten für die Geschwindigkeit des Rechners. Die Durchläufe mit dem MPC-Wizard zeigen, daß sich das CD-ROM-Laufwerk auch bei Belastung des PCs nicht aus dem Gleichgewicht bringen läßt – auch wenn der PC viel zu tun hat, bleibt das Sony-Laufwerk schnell.

Kritikpunkte gibt es aber bei Video für Windows. Ein erster Test ergab verheerende Ergebnisse. Der SCENIC brachte es gerade auf drei Bilder pro Sekunde und der Klang setzte in regelmäßigen Abständen aus. Zum Glück ist sofort zu sehen, daß die SNI-Techniker bei der Konfiguration etwas nachlässig waren. Denn anstelle den für den Grafikchip optimierten Windowsstreiber mit 256 Farben zu installieren, überließ man dem Standard-VGA-Treiber von Windows mit

nur 16 Farben die Arbeit. Erst der von uns nochinstallierte S3-Grafiktreiber bringt das ersehnte Video mit 15 Frames pro Sekunde ordentlich zum Laufen. Zu guter Letzt messen wir den Joystickport durch und finden keinerlei Probleme.

Endlich können wir mit dem Space Simulator von Microsoft einen Flug in die Milchstraße wagen. Die Installation bewältigt





das Gerät problemlos. Als einziger unsere drei Testkandidaten hat der SCENIC beim Diskettenwechsel keinerlei Schwierigkeiten; wohl aber beim Start des Spiels. Ohne umfangreiche Manipulationen der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT läuft gar nichts. Bei der Installation unseres Testgeräts war SNI sogar besonders lieblos, denn die Startdateien waren so beschaffen, wie sie MS-DOS 6.2 und Windows nach der reinen Grund-Installation normalerweise hinterlassen – äußerst trist. Computereinsteiger werden daher mit dem SCENIC recht ratlos unter dem Weihnachtsbaum sitzen.

Nach einigen gezielten Änderungen befinden wir uns schließlich im All. Jede der Auflösungen funktioniert, bei 800 x 600 Bildpunkten wird der Spielfluss mit 4,8 Frames pro Sekunde allerdings schon etwas zäh. Bei einer Auflösung von 320 x 400 Punkten stört ein hektisches Flackern den optischen Genuß.

Nun begeben wir uns in die kriegerischen Regionen des Weltraums und setzen mit TIE-Fightern zur Jagd nach Rebellen des Imperiums an. Das Installationsprogramm von TIE-Fightern bestätigt uns die 100prozentige Kompatibilität zum Soundblaster-Pro-Standard und nach wenigen Minuten rasen wir mit eindrucksvollem Stereo-Sound im Kopfhörer vorbei an Frachtern, Kampfschiffen und Todessternen. Erwartungsgemäß ergeben sich aufgrund der mangelnden Vorkonfiguration des SCENIC auch beim Speicherjangleur Camanche erste Startprobleme. Erst nach Leerung des DOS-Arbeitsspeichers von diversen TSR-Programmen und der Entfernung des emm386.exe aus der config.sys hebt der Kampfhubschrauber ab.

### Upgrade-Möglichkeiten mit Tücken

Abschließend stoßen wir in das Innere des SCENIC vor, um die Verarbeitung und Erweiterungsfähigkeit zu erkunden. Ein kurzes Anheben mit dem Schraubendreher genügt, um die Verkleidung an beiden Seiten des Rechners abzunehmen. Der erste Blick in das aufgeräumte Innere zeigt, daß die Sockel für die Simm-Speichermodule unter den Laufwerksschächten verborgen liegen. Um dennoch an die Sockel zu gelangen, kann das Mainboard von der anderen Seite abgeschraubt und herausgeklappt werden.

Damit nicht alle Steckkarten mit herausgezogen werden müssen, liegen die Slots des SCENIC auf einer separaten Platine, die nur durch einen einzigen Vesa-Localbus-Stecker mit der Hauptplatine verbunden ist. Diese ungewöhnliche Konstruktion birgt die Gefahr in sich, in Zukunft keine Standard-Mainboards einbauen zu können, etwa wenn Sie auf das PCI-Bussystem umsteigen wollen. Immerhin sind die Sockel für die Aufrüstung der Grafikkarte auf zwei MByte Video-RAM ohne Basteleien erreichbar.

An die fünf 3,5-Zoll- und drei 5,25 Zoll-Einschübe für Lauf-



TIE Fighter ist wegen seiner kniffligen Soundroutinen ein guter Test für Soundblaster-Kompatibilität

werke kommen wir hingegen sehr gut heran; der Einbau einer zweiten Festplatte zum Beispiel geht im Handumdrehen. Und was sich viele Rechner geizig geben, trumpft der SCENIC auf: Für weitere Laufwerke und Geräte hält das Netzeil fünf separate Stromversorgungsstecker parat.

Fazit: Wenngleich der für Spiele obligatorische Joystick und die Lautsprecher fehlen, macht der SCENIC einen angenehmen Gesamteindruck. In puncto Geschwindigkeit und Funktionalität handelt es sich hier um einen gut abgestimmten 486DX2/66-Rechner, der lediglich bei Space Simulator in der höchsten Auflösung ein wenig in die Knie geht. Auch für Erweiterbarkeit ist gesorgt, solange Sie das Motherboard nicht austauschen wollen. Minimal ärgerlich stimmt die lieblose Konfiguration des Rechners. Nicht einmal der richtige Windows-Grafiktreiber ist installiert und auch der freie DOS-Arbeitsspeicher in der Grundkonfiguration läßt sehr zu wünschen übrig. Anwendern, die ein wenig mit PCs umgehen können, werden allerdings keine Probleme mit diesem Gerät haben.

(Michael Thomas/bs)

### SIEMENS NIXDORF SCENIC 4T VL

System:	486DX2/66
Bussystem:	ISA Vesa-Localbus
Arbeitsspeicher:	8 MByte
Festplatte:	340 MByte (IDE)
Zubehör:	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ CD-ROM</li> <li>- Joystick</li> <li>- Lautsprecher</li> <li>○ Kopfhörer</li> <li>○ Mikrofon</li> </ul>
Software:	viele Multimedia CD-ROMs
Soundkarte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jazz 16 von MediaVision</li> <li>○ S'Blaster</li> <li>○ S'Blaster Pro</li> <li>○ S'Blaster 16</li> <li>○ Adlib</li> <li>- General Midi</li> </ul>
Grafikkarte:	auf der Hauptplatine (53-Chip) max. 1024 x 768 (256 Farben) 640 x 480 (256 Farben)
Verarbeitung:	sehr gut
Erweiterbarkeit:	befriedigend
DOS-Speicher nach Start:	521 KByte
3DBench:	47,5 Frames/sec
Thruput:	CPU: 11,988 MByte/sec Video: 7,247 MByte/sec
CD-ROM-Test:	40%: 131 KByte/sec 60%: 209 KByte/sec
Video für Windows:	nach Installation von Grafiktreiber bestanden 15 Frames/sec
Space Simulator:	Probleme bei Auflösung 320 x 400 Bei 800 x 600: 4,8 Frames/sec
TIE-Fighter:	bestanden
Comanche:	bestanden



**Preiswert bedeutet auch: fürs gleiche Geld mehr Leistung. Vobis schafft es, innerhalb unseres Preisrahmens den schnellsten Prozessor und die dickste Festplatte zu liefern. Dach stimmt die Qualität?**

Wie ein riesiger Wolkenkratzer ragt der »Skytower 60« von Vobis in die Höhe. Er ist sogar so hoch, daß er nur knapp unter den Tisch unseres Testlabors paßt. Bei kleineren Schreibtischen könnten Sie daher Probleme haben, das Gerät herunter zu verstauen.

Ähnlich gigantisch mutet auch das mitgelieferte Zubehör an. Vobis war der einzige Hersteller, der einen wirklich kompletten Multimedia- und Spielerechner lieferte. Denn neben einem internen Doublespeed-CD-ROM von Sony, einer seriellen Microsoft Maus (OEM-Version) und einer Soundblaster Pro-kompatible Soundkarte von Mira namens »Sound-PCM Pro« hat Vobis zusätzlich einen brandneuen Joystick mit verschleißfreien optischen Kontakten und ein Paar Aktivlautsprecher beigelegt. Der Highscreen-Monitor mit einer Bild diagonalen von 15-Zoll bietet genug klare Sicht für Spiele und Windows-Multimedia-Anwendungen.

Auch bei den PC-Grundkomponenten kann sich der Skytower 60 sehen lassen. So leistet ein Pentium mit einer Taktrate von 60 Mhz auf einem PCI-Motherboard seinen Rechen-dienst und kann auf 8 MByte Arbeitsspeicher zurückgreifen. Mit weiteren PS/2-Simms dürfen Sie den Rechenboliden gar auf 128 MByte RAM aufrüsten. Für ein gutes Bild sorgt die PCI-Truecolor-Grafikkarte »Spear V7-Vega Plus«. Sie verfügt über einen Videospeicher von 1 MByte und bringt es damit auf eine Auflösung von maximal 1280 mal 1024 Bildpunkten. Die Modi mit 800 x 600 Pixeln schafft die Karte mit 65535 Farben und die SVGA-Auflösung 640 mal 480 gar in Echtfarben (16,7 Mio.). Zudem finden

auf der integrierten IDE-Festplatte mit einer Kapazität von 540 MByte sowohl umfangreiche Spiele als auch andere Anwendungen bestens Platz.

Die hohe Festplattenkapazität ist wirklich nötig, denn Vobis setzt in Sochen Software noch eins drauf. Außer MS-DOS 6.2 und Windows für Workgroups 3.11 liegen dem Rechner »Ways für Windows«, »Corel Draw 4.0«, »Works für Windows«, »SnapGrafix« und »Lotus Organizer« auf CD-ROM bei. Alle Software-Pakete sind bei Lieferung schon installiert, liegen aber auch als Disketten oder in CD-ROM-Form vor.

### Pentium-Power

Bereits bei den Geschwindigkeitstests mit den Programmen 3DBench und Thruput erzielt der Skytower 60 mit seinen Komponenten die schnellsten Ergebnisse im Test. Auch die harten CD-ROM-Checks mit der Testsoftware MPC-Wizard verlaufen überaus positiv. Selbst bei nur 40 Prozent verfügbarer Rechenleistung erreicht das CD-ROM-Laufwerk einen Datendurchsatz von 151 KByte pro Sekunde und liegt damit im Rahmen der MPC-Vorgaben von 150 KByte pro Sekunde – hat der Prozessor mehr Zeit für die CD, wird das volle Doublespeed-Tempo erreicht. Auch das Abspielen einer Videodatei im SuperMatch CinePak-Format unter Video für Windows bewältigt der Skytower 60 mit flüssigen 15 Frames pro Sekunde. Mit einem Testprogramm prüfen wir, welchen Koordinatenbereich der Joystickanschluß abdeckt. Der Test ergibt einen guten Aktionsbereich, so daß kein Spiel Probleme mit der Joystick-Steuerung haben sollte.

Die erste Bewährungsprobe in Sachen Spiele hat der Vobis-PC beim neuen Space Simulator von Microsoft zu bestehen. Doch schon die Installation des Programms von Diskette bereitet Probleme. Nach der Aufforderung, die Diskette 2 einzulegen, weigert sich der PC strikt, die eingelegte zweite Diskette anzuerkennen. Nach dem Abbruch des Installationsprogramms erkennt der PC auch auf der normalen DOS-Kommandozeile Diskwechsel nicht mehr. Erst nach einem Reset des Rechners nimmt der Skytower 60 bereitwillig wieder jede Diskette an. So müssen wir den Space Simulator mit einem kleinen Trick installieren. Wir kopieren alle Dateien von den drei Disketten in ein temporäres Verzeichnis und gaukeln dem PC mit dem DOS-Befehl »Subst« vor, bei diesem Verzeichnis handele es sich um Diskettenlaufwerk »B:«. Dos Besondere am Space Simulator ist, daß er unter den exotischen Auflösungen 320 x 400, 640 x 400 sowie superfeinen 800 x 600 Bildpunkten gespielt werden kann. Wir

prüfen damit die Fähigkeit der Grafikkarte, diese Auflösungen darzustellen. In Sachen Speicher muß der Skytower 60 passen. Erst nach manuellem Optimieren diverser Treiber in der CONFIG.SYS und AUTO-EXEC.BAT und Einsatz von »MemMaker« kann genügend RAM und EMS-Speicher freigeschaufelt werden. In den Auflösungen 320 x 400 und 640 x 400 Pixeln präsen-



tiert sich der Space Simulator angenehm schnell und bietet flüssige Animation. Auch das eindrucksvolle Space Demo verläuft in erträglicher Geschwindigkeit, wenngleich in der niedrigen Auflösung von 320 x 400 Punkten das Bild nervig flackert. Enttäuschung macht sich bei der höchsten Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten breit. Im Spielfenster flackern die sichtbaren Objekte im hektischen Rhythmus; Space Simulator ist in diesem Videomodus unspielbar.

Das Weltraumspektakel TIE-Fighter soll vor allem zeigen, wie es um die Kompatibilität der Soundkarte steht. In den Mana-Madi Soundblaster und Adlib arbeitet die Soundkarte des Skytower 60 ebenso problemlos wie im Soundblaster-Prä-Modus, mit dessen Stereosound die Rebellenhatz gleich nochmal so schön ist. Im gleichen Atemzug überprüfen wir die Konfigurationsparameter der Soundkarte. Diese entsprechen den Standardwerten für den Soundblaster, so daß der Skytower 60 auch mit Spielen zurechtkommen dürfen, die nur wenig Einstellmöglichkeiten haben.

Zu guter Letzt versuchen wir das Vaxelspektakel Camanche zu starten. Wie zu erwarten klappt dies nicht auf Anhieb, da Camanche unfairerweise mit einem eigenen Speichermanager arbeitet, der sich mit dem Standard »emm386.exe« nicht verträgt. Wir entfernen den betreffenden Eintrag in der Datei config.sys und schon reißt uns der Vabis-PC in eine rasante 3D-Hubschrauberjagd.

Die Berge rauschen nur so an unserem Cockpit vorbei, gelegentlich sogar so schnell, daß wir unversehens an einem Berggipfel hängen bleiben. Beizeiten auftretende Grafikprobleme, die manche Rechner mit Comanche haben, sind beim Skytower nicht zu erkennen.

## Das Gehäuse - Bastlers Traum

Ein genauer Blick auf die imposante Gehäusefront fördert einige nette wie überaus nützliche Details zutage. Neben einer prätigen Digitalanzeige der Taktrate von 60 Mhz findet man einen Reset-Knopf und sogar einen Turbo-Schalter. Selbstverständlich besitzt ein Pentium keinen Turbomodus. Bei ausgeschaltetem Turboknopf wird schlichtweg der Prozessor-Cache abgeschaltet, was den PC wesentlich langsamer macht – man sollte eher »Bremse« auf den Knopf schreiben. Notebook-Besitzer und Nullmodem-Spieler werden sich über den nach vorne verlagerten seriellen Port COM2 freuen. Vorbei sind die Zeiten der unter den Tisch kriechenden Anwender, die ein Nullmodemkabel anschließen wollen. Für Spieler wünschen wir uns aber lieber einen Joystick-Port statt einer seriellen Schnittstelle an der Gehäusefront.

Wenngleich der Skytower 60 schon üppig ausgestattet ist, so kommt doch einmal die Zeit der Erweiterung. Wir stellen erfreut fest, daß sich die Seitenteile des Towergehäuses mit je einem Handgriff durch die gleichzeitig als Verschluss dien-



Das bekannte Programm 3DBench wurde auch auf alle unsere Testkandidaten losgelassen

enden Seitengriffe abnehmen lassen. Einen Schraubendreher benötigen Sie nur, wenn Sie das Motherboard samt Steckkarten aus dem Gehäuse klappen wollen, um so perfekt an die Simmsackel oder andere Komponenten des Gerätes zu gelangen. Ansonsten herrschen Ordnung und Leere. Wie bei der Größe

zu erwarten, passen neben den installierten Bauteilen viele weitere Komponenten hinein. Der Einbau von Steckkarten gestaltet sich denkbar einfach: Bügel herausnehmen, Karte einstecken, Bügel einsetzen. Bezüglich Verarbeitung, Handhabung und Erweiterung verdient der Skytower 60 daher großes Lob.

Fazit: Das imposante Outfit des Skytowers 60 trägt den tatsächlichen Leistungen vollkommen Rechnung, denn der moderne Pentium-PC sammelt Pluspunkte in der Ausstattung, Leistung und Erweiterbarkeit.

Lediglich bei Microsofts Space Simulator gibt es Negatives zu vermelden. Sa besteht die Möglichkeit, daß die Grafikkarte auch bei anderen hochauflösenden Spielen nicht korrekt arbeitet. Die übrigen Testergebnisse überzeugen vollauf. Der Skytower 60 wird sich damit als Luxusgeschenk auf dem weihnachtlichen Gabentisch bestens machen.

(Michael Thomas/bs)

## VOBIS HIGHSCREEN SKYTOWER 60

System:	Pentium 60 mit 8 MByte RAM
Bussystem:	PCI-Bus
Arbeitsspeicher:	8 MByte
Festplatte:	540 MByte (IDE)
Zubehör:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CD-ROM</li> <li>• Joystick</li> <li>• Lautsprecher</li> <li>• Kopfhörer</li> <li>• Mikrofon</li> </ul>
Software:	äußerst reichlich
Soundkarte:	Miro SoundPCM 1 Pro • 5'Blaster • 5'Blaster Pro • 5'Blaster T6 • Adlib • General Midi
Grafikkarte:	Spea V7-Vega Plus max. 1280 x 1024 (16 Farben) 640 x 480 (16,7 Mia Farben)
Verarbeitung:	sehr gut
Erweiterbarkeit:	sehr gut
DOS-Speicher nach Start:	563 KByte
3DBench:	58,8 Frames pro Sekunde
Thruput:	CPU: 16,630 MByte/sec Video: 10,171 MByte/sec
CD-ROM-Test:	40 %: 151 KByte/sec 60 %: 295 KByte/sec
Space Simulator:	Flackern bei Auflösung 800 x 600 Punkten
TIE-Fighter:	bestanden
Camanche:	bestanden

# DIE UPGRADE-FALLE

**Abgeschreckt von hohen Neu-Preisen wollen viele PC-Besitzer ihr bestes Stück durch Upgrades hochpowern. Doch das geht nicht ganz reibungslos ab.**

**N**iemand zwingt Sie dazu, einen neuen PC zu kaufen.

Zwar wird von der Spieleindustrie ein sanfter Druck ausgeübt, indem neue Spiele immer dickere Hardware voraussetzen, doch Hand aufs Herz: Haben Sie überhaupt schon alle alten Spiele ganz und gar durchgespielt?

Ähnlich wie viele Deutsche Ihren Wagen hegen, pflegen und manchmal auch dem Wahn erliegen, ein weißer Klebestreifen würde den Wagen zumindest schneller aussehen lassen, geht es echten Computerfreaks auch mit dem PC: Er ist stets zu langsam. Doch während beim Auto-Tuning der TÜV gern ein wildes Experiment aus dem Verkehr zieht, können Sie beim PC theoretisch schalten und walten, wie das Herz begehrt.

Zur Zeit setzt der Run auf die schnellen Pentium-Boards ein – damit sind Pentiums mit 90 MHz und mehr gemeint. Die P60-Klasse gilt unter echten Spielefreaks als Fehlschlag: Nur wenig schneller, aber viel teurer als ein 486DX2/66. Der Upgrade auf einen neuen Pentium ist aber mit vielen Umwegen behaftet: die meisten Pentium-Boards verwenden nämlich andere RAM-Socket mit mehr »Beinchen«. Aber nicht nur den Speicher werden Sie nachkaufen müssen: Wenn Sie beispielsweise bisher VESA-Localbus genutzt haben, sollten Sie beim P90 doch in den sauren Apfel PCI beißen und dementsprechend auch eine neue Grafikkarte kaufen. Es gibt zwar sogenannte VIP-Boards, die gleichzeitig VLB, ISA und PCI anbieten, doch eines der beiden schnellen Bussysteme wird in jedem Fall ausgebremst. Reine VLB-P90-Boards sind zur Zeit kaum zu finden. Neuere Boards im PCI 2.0-Standard haben nicht mehr die Geschwindigkeits-Probleme, die bei unserem Test in Ausgabe 8/94 zu einem vernichtenden Urteil führten.

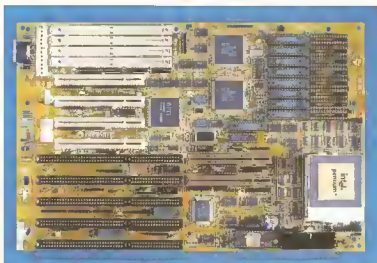
Wer sich all diesen Trubel nicht antun will, kann in Kürze die DX4-Serie auch als Overdrive-Chip kaufen. In Spiele-Benchmarks, die mit Integer-Arithmetik arbeiten, stehen DX4s dem kleinen Pentium in nichts nach und übertreffen manchmal sogar deren Geschwindigkeit in 3D-Spielen. Die »Overdrive DX4«-Chips sollen bis Weihnachten im Handel

dann mit dem alten Kreppe! Wegschmeißen? Zu teuer und auch nicht gerade umweltfreundlich. Wenn Sie nicht schon vor dem Kauf des Pentiums einen Abnehmer für Ihre Altplatinen finden, wird Ihnen wahrscheinlich kaum jemand

den halben, nicht funktionsfähigen Rechner ohne RAM, Netzteil und Tastatur abnehmen.

Eine Alternative dazu ist der schrittweise Upgrade. Wenn Sie noch und noch neue Festplatten, Grafikkarten, Tastatur, Monitor und ähnliches kaufen, haben Sie am Ende den alten PC wieder komplett, der sich so wesentlich leichter an den Mann bringen läßt. Doch das ist keine Taktik für gemütliche Leute: In anderthalb

Jahren ist ein 486/33 als Gebrauchtgerät nicht mehr viel wert. Um sich zu orientieren, wieviel Geld Sie für Ihren »Alten« verlangen dürfen, lohnt sich ein Blick in Kleinanzeigen-Blätter und Tageszeitungen. (bs)



In greifbare Proportionen gerückt: Pentium-90 Boards gibt es in Einzelfällen schon unter 2000 Mark.

## CHECKLISTE: MOTHERBOARD-KAUF

- Liegt eine ausführliche Anleitung bei?
- Haben Sie die richtigen RAMs? Oder müssen Sie den Speicher neu kaufen, weil Ihre alten RAMs nicht passen?
- Unterstützt das neue Board Stromspar-Funktionen?
- Ist das BIOS in einem Flash-ROM gespeichert? Wenn ja: Was gibt es Upgrades? Beim Händler, in einer Mailbox oder nur in Taiwan?
- Sind Schnittstellen für Festplatte, Maus, Modem und Drucker schon auf dem Board integriert? Benutzen die seriellen Schnittstellen einen FIFO-Buffer (16550 kompatibel)? Sind die richtigen Kabel für die Schnittstellen dabei?
- Ist auf dem Prozessor ein Lüfter installiert? Dieser sollte nicht aufgeklebt, sondern mit einer Klammer befestigt sein.
- Ist der Prozessor mit Kühlung mehreren langen Steckkarten im Wege?
- Nur für 486er-Boards: Kann auch ein DX4-Prozessor mit 3,3 Volt betrieben werden?
- Garantiert der Hersteller Kompatibilität zu VESA-Localbus 2.0 oder Intel PCI 2.0?
- Sind überhaupt genügend ISA/PCI/VLB-Slots für Ihre Karten vorhanden?
- Hat das Board 256 KByte Second Level Cache? (Bei mehr als 16 MByte RAM sollten es 512 KByte sein)



# Sechs Gründe gegen OS/2

OS/2 benötigt  
angeblich wenig Hauptspeicher.  
Und was macht man, wenn man  
viel hat?

Ich bleib' bei meinem  
16-Bit-Betriebssystem. Mein  
Steuerberater hat mir nämlich  
gesagt, das kann man  
abschreiben.

Die Installation  
ist viel zu leicht für  
meinen Sohn. Der ist für  
Höheres bestimmt!

So was hätt's  
bei uns früher nicht  
gegeben.

Aber das  
ist doch viel zu  
schnell!

Also ich geb' diesem  
OS/2 noch 80 Jahre, dann  
ist das überholt.



# Zehn gute Gründe

## NEU Sie bekommen alles, was Sie im Büro brauchen

Mit dem neuen OS/2 Warp können Sie im Büro sofort durchstarten. Neu! Works ist dabei inklusive. Damit haben Sie alles, was Sie brauchen. Z. B. Textverarbeitung für alle schriftlichen Arbeiten. Oder Tabellenkalkulation für das Erstellen und Berechnen von Tabellen. Torten- oder Balkendiagramme sind schnell und einfach mit dem Grafikprogramm erstellt. Und eine Datenbank verwaltet z. B. alle Ihre Adressen. Außerdem gibt's noch einen Berichtsgenerator für übersichtliche Reports, einen persönlichen Zeiplaner, und FaxWorks bringt Ihre Briefe schnell und direkt auf den Weg.

## Sie nutzen echtes Multitasking

Mit OS/2 Warp können Sie gleichzeitig in verschiedenen Programmen arbeiten! Während Sie einen Brief per Fax versenden, schreiben Sie normal an einem anderen Brief weiter. Und umgekehrt. Begeistert Sie gerade ein spannendes Computer-Spiel, können Sie trotzdem Fax-Nachrichten empfangen. Oder im Hintergrund Disketten formatieren. Etiketten ausdrucken oder Tabellen berechnen lassen. Und wenn Sie wollen, sogar alles gleichzeitig.

## Sie haben OS/2 und behalten Ihr DOS und Windows

Machen Sie sich keine Sorgen, was aus Ihrer vorhandenen Software wird. Die benutzen Sie nämlich wie gewohnt weiter. Viele Programme, auch Ihre DOS- und Windows-Spiele, werden unter OS/2 Warp schneller und sicherer. OS/2 Warp wird einfach zu Ihrem vorhandenen Windows V3.x installiert und bringt so Ihre Windows-Programme auf 32-Bit-Tempo. Und wenn Sie kein Windows haben, dann nutzen Sie einfach Ihre neue OS/2 Software und Ihre DOS-Programme weiter. So verbindet OS/2 Warp verschiedene Software-Welten unter einer einzigen Benutzeroberfläche.

## Sie sparen Zeit und Nerven durch Crash Protection

Wenn verschiedene Anwendungen gleichzeitig laufen, dann müssen sie natürlich auch besonders geschützt werden. Mit OS/2 Warp läuft jedes Programm völlig unabhängig von allen anderen. Und wenn beispielsweise mal ein Spiel abstürzt, dann eben auch nur dieses, während alle anderen Programme weiterarbeiten. Denn die sind dank Crash Protection weiterhin aktiv. Die Reset-Taste können Sie in Zukunft also ruhig vergessen.



## NEU Sie installieren OS/2 im Handumdrehen

Die Installation von OS/2 Warp ist leichter denn je. Denn OS/2 Warp erkenn  
nt auch die neueste Hardware-Technologie automatisch und stellt Ihr System optimal ein. Und genauso einfach ist auch die Handhabung der Klickstartleiste, mit der Sie Ihre persönliche Werkzeugleiste kreieren. So greifen Sie schneller auf Ihre wichtigsten Programme, Spiele und Routinetätigkeiten zu.



Die haben

ES.COM

PEACOCK

# e für OS/2 Warp

für PC



ab DM 199,-  
Schüler-/Studentenversion  
ab DM 99,-

## Sie sind startklar für Multimedia

An Multimedia kommt heute keiner mehr vorbei. Und OS/2 Warp bietet dafür die optimale Voraussetzung. Denn mit OS/2 Warp haben Sie die Möglichkeit, auch Bilder unterschiedlicher Standards zu nutzen. Mit der integrierten Video-IN/2-Software wird Ihr PC zum Video-Mischpult. So können Sie z.B. Ihr eigenes Urlaubsalbum mit Fotos, Musik, Videosequenzen und Moderation erstellen. Ganz wie Sie wollen. So wird aus dem Schlagwort Multimedia eine praktische Erfahrung am eigenen PC.



## Sie fahren auf der Datenautobahn

Mit OS/2 Warp wird die Verbindung mit der ganzen Welt möglich, denn es bietet den Zugang zu verschiedensten internationalen Netzwerken. Der in OS/2 Warp integrierte Internet- und Compuserve-Zugang ermöglicht Ihnen den Zugriff auf internationale Datenbanken. Darüber hinaus können Sie sich mit anderen Netzteilnehmern worüber auch immer anstanschen. Und neue Programme können Sie sich einfach und schnell auf Ihren PC laden. Noch ein Vorteil: der Zugang zu Bix/Datex-I, Bankgeschäfte, einkaufen, informieren: alles von zu Hause aus.

## Sie arbeiten bequem mit OS/2 Warp

Die grafische Benutzeroberfläche von OS/2 Warp macht die Bedienung leicht und übersichtlich. So brauchen Sie keine umständlichen Befehle mehr zu lernen. Sie klicken einfach die gewünschten Symbole auf dem Bildschirm an. Wollen Sie z.B. ein Dokument drucken, ziehen Sie es per Mausclick auf das Druckersymbol. Loslassen, und schon wird gedruckt. Dazu geben Hilfs- und Lernprogramme wertvolle Tips für Einsteiger und detaillierte Informationen für den Profi.

## Sie haben ein ausgezeichnetes Betriebssystem

Dafi auch unabhängige Experten von OS/2 Warp begeistert sind, das zeigen über vierzig Auszeichnungen in der letzten Zeit. Zum Beispiel der PC Magazin Editor's Choice Award, Byte's Produkt of the Year oder Inloworld Reader's Choice Product of the Year. Auf eine sind wir aber ganz besonders stolz. Denn das neue OS/2 Warp wurde schon als Testversion auf der US-Computermesse Comdex im Frühjahr dieses Jahres als „Best of Show“ ausgezeichnet.

## NEU Sie haben volle Leistung ab 4 MB

Jetzt kann jeder mit OS/2 arbeiten. Denn das neue OS/2 Warp läuft schon ab 4 MByte Hauptspeicher. Ganz gleich, ob Sie schreiben, verwalten, zeichnen oder spielen wollen oder ob Sie zu Hause, im Büro oder unterwegs arbeiten, das neue OS/2 Warp sorgt für fast jedem PC für mehr Leistung, mehr Tempo und natürlich für mehr Spaß. Und auf Ihrem Notebook läuft OS/2 Warp jetzt auch.



es drauf:

Comtech

IBM  
OS/2  
WARP

# ...und viele, viele mehr:

## 32-Bit-Software für OS/2 Warp

Das neue OS/2 Warp bringt schon eine ganze Menge Software mit. Und wenn die Ansprüche steigen oder eine ganz spezielle 32-Bit-Lösung benötigt wird, dann finden Sie in der IBM OS/2 Softwarereihe garantiert das Richtige. Überzeugen Sie sich selbst.



### LAN Server 4.0

So einfach war es noch nie, ein lokales Netz zu installieren, für unterschiedliche Benutzerumforderungen einzurichten und zu verwalten. Ob als Einstiegsversion oder für große Netzwerke, der neue LAN Server 4.0 schafft beste Verbindungen.

Preis ab DM 1.275,-\*



### Personal Dictation

Die IBM Spracherkennung für PCs mit einem Wortschatz von bis zu 30.000 Wörtern. Einfach ins Mikrofon diktieren, und der PC setzt die gesprochenen Wörter in Text um.

Preis ab DM 2.337,-\*



### DB2/2

Die professionelle Datenbank von IBM. In der Version 1.2 (Einzelplatzsystem) für große Datenmengen, individuelle, umfangreiche Abfragen und leistungsorientierte Anwendungen.

Preis ab DM 667,-\*



### SearchManager/2

Das treffsichere Volltextsuchsystem. Mit dem IBM Search Manager/2 überlassen Sie die Suche nach Textinhalten und Dokumenten Ihrem PC.

Preis ab DM 249,-\*



### Lotus SmartSuite

Die Komplettlösung mit Ami Pro, Lotus 1-2-3, Freelance und cc-Mail. Textverarbeitung, Grafiken, Tabellenkalkulation und Nachrichtenaustausch in einer Anwendung.

Preis ab DM 699,-\*



### Impos/2

Mit Impos/2 zaubern Sie die Welt der Bilder auf Ihren Bildschirm. Per Scanner, über Kodak-Photo-CD, Video oder Screenshots. Sie bearbeiten die Bilder nach Ihren Wünschen. Nur Ihre Kreativität entscheidet.

Preis ab DM 198,-\*



### Xact

Machen Sie aus komplexen Zahlenbergen anschauliche Grafiken. Ob 3-D-Diagramm, Geländemodell oder Liniengrafik mit Hilfe nichtlinearer Regression – mit Xact alles kein Problem.

Preis ab DM 399,-\*

OS/2 Warp und OS/2 Anwendungen gibt's im guten  
Fachhandel und bei IBM DIREKT  
Senefelder Str. 2 • 63110 Rodgau • Help Fax 0 70 34/15 39 67  
Btx: Btx-Leitseite \*IBM# oder \*5 28 00#

**IBM DIREKT • Tel. 0 61 06/89 11 11**

\*Preis nach bezug über IBM DIREKT zzgl. Versandkosten. Schüler- und Studentenpreise auf Anfrage.



# Bestell-Fax

Ausfüllen, ausschneiden  
und an IBM DIREKT faxen:

## 0 61 06/89 38 70

### Hiermit bestelle ich

- ☐ **Das neue OS/2 Warp**  
☐ Disketten 3,5 239,- DM\*  
☐ CD-ROM 199,- DM\*  
Schüler-/Studentenversion:  
☐ Disketten 3,5 139,- DM\*\*  
☐ CD-ROM 99,- DM\*\*
- ☐ **IBM LAN Server 4.0**  
Entry Version  
☐ Disketten 3,5 oder ☐ CD-ROM 1.275,- DM\*  
Advanced Version  
☐ Disketten 3,5 oder ☐ CD-ROM 3.672,- DM\*  
☐ LAN Requester 110,- DM\*
- ☐ **IBM Personal Dictation System**  
☐ Disketten 3,5 mit AT-Bus-Karte 2.337,- DM\*  
☐ Disketten 3,5 mit Microchannel-Karte 2.586,- DM\*
- ☐ **IBM Database 2/2**  
Version 1.2  
☐ Disketten 3,5 713,- DM\*  
☐ CD-ROM 667,- DM\*
- ☐ **IBM SearchManager/2**  
☐ Disketten 3,5 249,- DM\*
- ☐ **Lotus SmartSuite**  
☐ Disketten 3,5 699,- DM\*
- ☐ **Impos**  
☐ Disketten 3,5 198,- DM\*
- ☐ **Xact**  
Normalversion  
☐ Disketten 3,5 1.148,- DM\*  
Hochschul-/Schulversion:  
☐ Disketten 3,5 918,- DM\*\*  
Schüler-/Studentenversion:  
ohne Rexx-Schnittstelle  
☐ Disketten 3,5 399,- DM\*\*
- ☐ Bitte schicken Sie mir ausführliches Informationsmaterial zu.

Ich bezahle:

☐ mit beigefügtem Scheck

☐ mit Kreditkarte

☐ Amex ☐ Diners ☐ Eurocard ☐ Visa

Nummer

Gültig bis

MM JJ

☐ per Bankeinzug

Bankinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Datum/Unterschrift

Absender: ☐ privat ☐ geschäftlich

Name/Vorname

Firma/Branche

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

Telefax

PC 1.11/94 IF3

Datum/Unterschrift



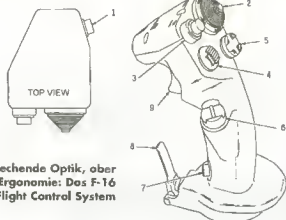
Das 32-Bit  
Betriebssystem

## Wer's drin hat, hat mehr drauf.

\*Alle Preise nur bei Bezug über IBM DIREKT, zzgl. 10,- DM Versandkosten. Es gelten die Geschäftsbedingungen für IBM DIREKT. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten.

\*\*Gegen Kopie des Berechtigungsausweises.

## PC PLAYER 12/94



Ansprechende Optik, aber wenig Ergonomie: Das F-16 Flight Control System

Der F-16-Stick verwirrt zunächst durch vier Vier-Wege-Schalter, davon ein sogenannter »Coolie-Hat«, sowie fünf weitere Feuerknöpfe. Der Knüppel liegt zwar gut in der Hand, doch sind der obere Vier-Wege-Schalter sowie der danebenliegende Button für Spieler mit normal großen Händen nicht aus einer entspannten Griff-Position zu erreichen. So muß die Hand ständig auf und ab wandern, was bei längerem Spielen unangenehm zu spüren ist. Dieser Effekt wird durch den großen Widerstand der Rückholfedern des Sticks noch verstärkt, der allen Nicht-Schwarzeneigern schnell Muskelkater im rechten Arm beschert.

## Muskelkater

Abgesehen von den ergonomischen Mängeln verrichtet der F-16-Stick seine Dienste in unseren Testprogrammen »Strike Commander« und »Aces over Europe« tadellos. Für diese beiden Spiele liefert Thrustmaster auch die entsprechende Programmierung mit. Bei »Comanche« mußten wir die Belegung selbst erstellen. Mit viel Geduld gelang das kleine Kunststück. Wer das WCS bereits beherrscht, hat mit dem F-16-Stick auch weniger Probleme als Einsteiger.

Läuft das ganze erst einmal, zeigt der Knüppel, was er kann. Die Schalter sprechen sehr gut an und nach einer gewissen Einarbeitungszeit hat man sein Flugzeug damit gut im Griff. Erwartungsgemäß funktioniert das F-16 Flight Control System klaglos mit dem Weapon Control System und den Ruder-Pedalen von Thrustmaster zusammen.

## Plastik-Feeling

Die Optik ist zwar gelungen, doch nimmt das verwendete Plastik wieder viel von der Illusion, einen »echten« Steuerknüppel aus dem Cockpit einer F-16 in Händen zu halten. Vor allem das Gehäuse hätte etwas massiver sein dürfen. Wenn Sie einen Kauf in Erwägung ziehen, sollten Sie unbedingt vorher testen, ob die Form des Flightsticks für Ihre Hände geeignet ist.

Der Gravis Phoenix bietet mehr für weniger Geld und ein exzellenter Flightstick ohne viel Schnickschnack ist der Wingman Extreme. (fs)

**f-16 flight control system**

<b>Hersteller:</b>	Thrustmaster
<b>Co.-Präs:</b>	DM 330,-
<b>Anbieter:</b>	Leisuresoft, Bönen
<b>Schalter:</b>	5
<b>Coolie-Hat:</b>	4
<b>Besonderheit:</b>	Frei programmierbar
<b>Modbus:</b>	Gut
<b>Griffform:</b>	Befriedigend
<b>Software:</b>	Mangelhaft

**Gesamturteil: Befriedigend**

4 DM Programm

# TOP-GAMES

Das Beste was der Shareware- & Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spielerspiele, die den unglaublichen Test am eigenen Monitor die billige und trotzdem legale Methode !!

**MAGIC CARPET**

Als Demo des Monats wollen wir auf jeden Rechner eine Version von Magic Carpet wissen. Im Stil besser Flugsimulatoren schwebt man mit seinem Teppich übers Land und bekämpft mit Power und Magia das Böse. Der absolute Himmeler wird ein Grafik und Animation geboten wird. Eines der besten Demos (wenn nicht das Beste) 1994!

**BLACK THORNE**

Ein ehmals blühendes Königreich wird von den finsternen Mächten gestürzt und nur Mitglieder der Adelfamilie überlebt in Freiheit. Jetzt zieht er aus Rache zu nehmen und das Volk von der Tyrannei zu befreien. Die Schrotflinte im Anschlag betritt er die Gewässer des Grauens und kämpft bis das liegt an euch !!

**MASTER OF MAGIC**

Eine Allianz zwischen Meger und Arbeiter soll ein Volk zu Ruhm und Ehre führen. Das Volk soll schufen, die Felder bewirtschaften, Steuern zahlen und zusätzlich Tempel bauen in der Tyrannie zu befreien. Es ist genug sei für Sicherheit, Expansion und ein schönes Leben im Alter gesorgt so das Versprechen

**PROJEKT X**

Team 17 bringt ein Ballerspiel. Fliegen sie ein Raumschiff durch die Welten von bösartigen Angreifern. Wenigstens in der Demoversion hat man bereits zu Beginn genügend Zusatzbewehrung um eine geringe Chance gegen diese Übermacht zu haben. Projekt X ist ähnlich wie XATAX ein netter Zeitvertreib für getarnte Joystickkrieger

**SAGA VON NIETOOM**

Adventure in deutsch, selten genug, daß sowas vorkommt !! Mit »Die Saga von Nietoom« wird ein aufregende Geschichte in toller Umsetzung geboten. Das ganze Spielake wird ab November auf CD zu erhalten sein. Mit dieser gut spielbaren Demo kann man sich schon mit ein Bild vom faszinierenden Produkt machen !!

**SAZOOKA SUE**

Wenn schon Adventure, dann aber richtig. In teurer SVGA Auflösung präsentiert sich die äußerst sexy gezeichnete Sue. Ein Programm des wieder so richtig ernsthaft (im spielerischen Sinne) !! Hier kommt Larry so richtig auf seine Kosten. Ein Adventure des ohne viel Text auskommt und nur per Maus bedient wird. Genial !!

**LINE WARS II**

Wing Commander Part 2 3 ? Erstmalig präsentieren sich ein Sharewarespiel in Auflösungen bis zu 800x600 !! Von Anfang an werden Sie als Kampfpilot in Raumschiffen verwickelt. In 3 spielbaren Episoden kann man seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Ein Prg das in keiner Sharewareammlung fehlen sollte

**XATAX**

XATAX, daß neuere von den Pixel Painters aus USA. Kämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Tunnel in dem es vor Gegendern nur so wimmelt. Das kleine Raumschiff kann dazu mit allfälligen Zusätzen ausgestattet werden, die das Leben leichter machen. Graubares Scrollings, sowie Soundeffekte sind je wohl selbstverständlich.

**BESTELLTELEFON**

**0911 / 35 53 53** FAX an 0911 / 35 53 57

**ODER CUPON AN**

**ASTAT MEDIA GMBH**

1 Magic Carpet (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>
2 Black Thorne (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>
3 Master of Magic (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>
4 Projekt X (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>
5 Saga v. Nietoom (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>
6 Sazooka Sue (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>
7 Line Wars 2 (Shareware)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>
8 Xatax (Shareware)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>

Alle 8 Demo/Sharewareprogramme auf HD Disketten gibt es zum Preis von **19,95 DM**

Porto & Verpackung je Sendung (Inland 1 DM / Ausland 1 DM) / Inland Nachnahme 1 DM

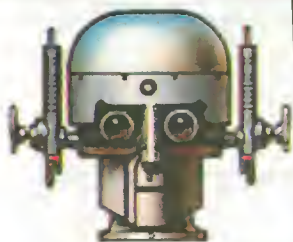
Ab sofort erhalten Sie bei uns alle Programme im Original zu senktpreisigsten Preisen !! Anruf genügt !!

Adresse: \_\_\_\_\_

**ZAHLENDWEISE:** ☐ **BANKGUTHABEN** ☐ **NACHNAME** ☐ **SCHIEK / KART**

Bank: \_\_\_\_\_

# WIR SIND DIE ROBOTER



**Vom Flöschenzug bis R2D2: Microsofts Roboter-ROM ist ein pockender Streifzug durch die Geschichte von Mechanik, Computern und Science-fiction.**



**35 Kurzgeschichten von Isaac Asimov sind auf dem CD-ROM verewigt**

der mit seinen Kollegen Amak läuft und sämtliche Touristen in einem Vergnügungspark umbringt. Neben so viel Science-fiction kommt aber auch die reine

**A**ls am 6. April 1992 Isaac Asimov starb, verlor die Welt nicht nur einen der erfolgreichsten Science-fiction-Autoren, sondern auch einen Wissenschaftler und Visionisten, dessen Werk unter anderem die Konstruktion der »intelligenten Werkzeuge« beeinflusst hat. Am bekanntesten sind Asimovs »Gesetze der Robotik«, die besagen, daß ein Roboter Menschen schützen, Befehle befolgen und sich dann selbst schützen muß – Forscher der Kybernetik arbeiten bei der Konstruktion ihrer Maschinen unter anderem nach diesen Regeln.

Auf dem CD-ROM »Isaac Asimov's The Ultimate Robot« dreht sich alles um Roboter. Dabei wird das Thema aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln beleuchtet. Zum einen spielen natürlich Asimovs Roboter-Kurzgeschichten eine Rolle: 35 Stück sind auf dem ROM in voller Länge enthalten, genauso wie 16 populärwissenschaftliche Essays zu dem Thema. Der

Autor ist auch per Video zu sehen; aus mehreren Fernseh-Interviews wurden prägnante Aussagen von ihm zusammengestellt.

Die Ralle des Roboters in der Science-fiction wird durch zahlreiche Ausschnitte aus

Science nicht zu kurz. Auf hunderten von Bildschirmseiten ist die Geschichte der Roboter nachzuvollziehen. Mechanische Prinzipien werden mit Animationen verdeutlicht, so daß nach der Lektüre Begriffe wie »Freiheitsgrad« keine Fremdwörter mehr sind. Konkrete Einsatzgebiete von Robotern sind anhand mehrerer Dutzend Fotos und Videos präsentiert.

Mehr als Bonus-Track sollte man aber die »Robotoids« verstehen, die im Menü allerdings gleich an erster Stelle auftauchen. Dabei handelt es sich um einen Roboter-Baukasten, bei dem Sie aus ein paar Dutzend Einzelteilen einen Roboter zusammensetzen können; theoretisch gibt es über 12 Millionen Kombinationsmöglichkeiten.

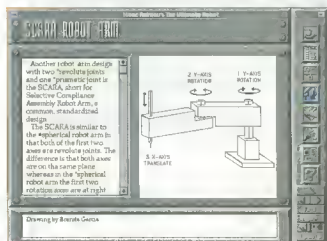
Mit dem »Ultimate Robot« zeigt sich, daß ein gutes Multimedia-Produkt nicht nur medien- sondern auch themenübergreifend arbeitet. Die Kombination aus Text, Bild und Video wird durch die gleichzeitige Verknüpfung von Wissenschaft,

Phantasie und Kunst zu einem Exkurs über ein Thema, das weder

eine Buch, noch eine Fernsehserie in dieser Gesamtheit darstellen

können. Solche Produktkonzepte wünscht man sich öfter, um Multimedia aus der reinen »Buch auf CD«-Ecke herauszuholen.

(bs)



**Von Gelenken und Denken: Wie Roboter funktionieren, wird ausführlich erklärt**

Kinofilmen verdeutlicht. Die Eskapaden von R2D2 und C3PO haben hier ebenso einen Platz gefunden, wie der stets in schwarz gekleidete Roboter-Revalverheld aus »Westworld«,

VGA

Soundblaster

General MIDI

DOS

Super VGA

Soundblaster Pro

CD-Audio

Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

Programmtyp:

Hersteller:

Ca.-Preis:

Festplatte:

CD-ROM:

Anleitung:

Programmtext:

Sprachausgabe:

Grafik:

Sound:

Bedienung:

Infotainment

Microsoft

DM 130,-

ca. 2 MByte

ca. 600 MByte

Englisch: gut

Englisch: sehr gut

Englisch: befriedigend

Befriedigend

Befriedigend

Gut

GESAMTWERTUNG:

70

44

PC PLAYER 12/94



Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 2 11 88** **Ladenöffnungszeiten: Mon - Fre: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr** · Berggraber Str. 16 a · 52249 Eschweiler

## NEUES LADENKALENDER IN ESCHWEILER

### SIMULATION / STRATEGIE

1992 - Die 94. Edition	V 47,99
1942 - Pacific Air War	A 94,99
Academy 2: The Corp.	V 79,99
Across the Rhine	V 64,99
Alone Legacy	A 94,99
Armored Artillery	V 79,99
Armored Artillery 2	V 79,99
Aufbruch Ost	V 79,99
Battle Isle 1	V 79,99
Battle Isle 2	V 79,99
Break Thru	V 79,99
Burning Steel 2	V 79,99
Caribbean Disaster	V 79,99
Charnobyl	V 79,99
Christopher Columbus	V 79,99
Colonization	V 94,99
Dark Legends	E 59,99
Day of Glory	V 79,99
Death of Glory	V 79,99
Delta V	E 79,99
Der Baubüro (The Windows)	V 79,99
The Defender	V 79,99
Elite 2: Frontier	A 79,99
Elite 3	V 79,99
Elis-Fleat Defender Mission Disc 42.99	V 79,99
Flugsimulator 5.0	V 134,99
FS 5.0 Scenario 2 Version 4.0	V 29,99
FS 5.0 1 & 2 Deutschland	V 29,99
Fr. 1918	V 29,99
Harne - Die Expedition	V 29,99
Harne 2: Scenario Editor	V 29,99
Harne Deutschland	V 29,99
Iron Cross	E 79,99
KA 50 Helmut	V 79,99
Lands of the Realm	V 79,99
Mad Max	V 79,99
Master of Deceit	V 94,99
Master of Deceit 2	V 94,99
Master of Deceit 3	V 94,99
Master of Deceit 4	V 94,99
Master of Deceit 5	V 94,99
Master of Deceit 6	V 94,99
Master of Deceit 7	V 94,99
Master of Deceit 8	V 94,99
Master of Deceit 9	V 94,99
Master of Deceit 10	V 94,99
Master of Deceit 11	V 94,99
Master of Deceit 12	V 94,99
Master of Deceit 13	V 94,99
Master of Deceit 14	V 94,99
Master of Deceit 15	V 94,99
Master of Deceit 16	V 94,99
Master of Deceit 17	V 94,99
Master of Deceit 18	V 94,99
Master of Deceit 19	V 94,99
Master of Deceit 20	V 94,99
Master of Deceit 21	V 94,99
Master of Deceit 22	V 94,99
Master of Deceit 23	V 94,99
Master of Deceit 24	V 94,99
Master of Deceit 25	V 94,99
Master of Deceit 26	V 94,99
Master of Deceit 27	V 94,99
Master of Deceit 28	V 94,99
Master of Deceit 29	V 94,99
Master of Deceit 30	V 94,99
Master of Deceit 31	V 94,99
Master of Deceit 32	V 94,99
Master of Deceit 33	V 94,99
Master of Deceit 34	V 94,99
Master of Deceit 35	V 94,99
Master of Deceit 36	V 94,99
Master of Deceit 37	V 94,99
Master of Deceit 38	V 94,99
Master of Deceit 39	V 94,99
Master of Deceit 40	V 94,99
Master of Deceit 41	V 94,99
Master of Deceit 42	V 94,99
Master of Deceit 43	V 94,99
Master of Deceit 44	V 94,99
Master of Deceit 45	V 94,99
Master of Deceit 46	V 94,99
Master of Deceit 47	V 94,99
Master of Deceit 48	V 94,99
Master of Deceit 49	V 94,99
Master of Deceit 50	V 94,99
Master of Deceit 51	V 94,99
Master of Deceit 52	V 94,99
Master of Deceit 53	V 94,99
Master of Deceit 54	V 94,99
Master of Deceit 55	V 94,99
Master of Deceit 56	V 94,99
Master of Deceit 57	V 94,99
Master of Deceit 58	V 94,99
Master of Deceit 59	V 94,99
Master of Deceit 60	V 94,99
Master of Deceit 61	V 94,99
Master of Deceit 62	V 94,99
Master of Deceit 63	V 94,99
Master of Deceit 64	V 94,99
Master of Deceit 65	V 94,99
Master of Deceit 66	V 94,99
Master of Deceit 67	V 94,99
Master of Deceit 68	V 94,99
Master of Deceit 69	V 94,99
Master of Deceit 70	V 94,99
Master of Deceit 71	V 94,99
Master of Deceit 72	V 94,99
Master of Deceit 73	V 94,99
Master of Deceit 74	V 94,99
Master of Deceit 75	V 94,99
Master of Deceit 76	V 94,99
Master of Deceit 77	V 94,99
Master of Deceit 78	V 94,99
Master of Deceit 79	V 94,99
Master of Deceit 80	V 94,99
Master of Deceit 81	V 94,99
Master of Deceit 82	V 94,99
Master of Deceit 83	V 94,99
Master of Deceit 84	V 94,99
Master of Deceit 85	V 94,99
Master of Deceit 86	V 94,99
Master of Deceit 87	V 94,99
Master of Deceit 88	V 94,99
Master of Deceit 89	V 94,99
Master of Deceit 90	V 94,99
Master of Deceit 91	V 94,99
Master of Deceit 92	V 94,99
Master of Deceit 93	V 94,99
Master of Deceit 94	V 94,99
Master of Deceit 95	V 94,99
Master of Deceit 96	V 94,99
Master of Deceit 97	V 94,99
Master of Deceit 98	V 94,99
Master of Deceit 99	V 94,99
Master of Deceit 100	V 94,99

### ROLLENSPIEL/ADVENTURES

Al-Adin - Green & Curse	E 79,99
Alone in the Dark 2	V 79,99
Banzai Sea	V 79,99
Banzai Sea 2	V 79,99
Banzai Sea 3	V 79,99
Banzai Sea 4	V 79,99
Banzai Sea 5	V 79,99
Banzai Sea 6	V 79,99
Banzai Sea 7	V 79,99
Banzai Sea 8	V 79,99
Banzai Sea 9	V 79,99
Banzai Sea 10	V 79,99
Banzai Sea 11	V 79,99
Banzai Sea 12	V 79,99
Banzai Sea 13	V 79,99
Banzai Sea 14	V 79,99
Banzai Sea 15	V 79,99
Banzai Sea 16	V 79,99
Banzai Sea 17	V 79,99
Banzai Sea 18	V 79,99
Banzai Sea 19	V 79,99
Banzai Sea 20	V 79,99
Banzai Sea 21	V 79,99
Banzai Sea 22	V 79,99
Banzai Sea 23	V 79,99
Banzai Sea 24	V 79,99
Banzai Sea 25	V 79,99
Banzai Sea 26	V 79,99
Banzai Sea 27	V 79,99
Banzai Sea 28	V 79,99
Banzai Sea 29	V 79,99
Banzai Sea 30	V 79,99
Banzai Sea 31	V 79,99
Banzai Sea 32	V 79,99
Banzai Sea 33	V 79,99
Banzai Sea 34	V 79,99
Banzai Sea 35	V 79,99
Banzai Sea 36	V 79,99
Banzai Sea 37	V 79,99
Banzai Sea 38	V 79,99
Banzai Sea 39	V 79,99
Banzai Sea 40	V 79,99
Banzai Sea 41	V 79,99
Banzai Sea 42	V 79,99
Banzai Sea 43	V 79,99
Banzai Sea 44	V 79,99
Banzai Sea 45	V 79,99
Banzai Sea 46	V 79,99
Banzai Sea 47	V 79,99
Banzai Sea 48	V 79,99
Banzai Sea 49	V 79,99
Banzai Sea 50	V 79,99
Banzai Sea 51	V 79,99
Banzai Sea 52	V 79,99
Banzai Sea 53	V 79,99
Banzai Sea 54	V 79,99
Banzai Sea 55	V 79,99
Banzai Sea 56	V 79,99
Banzai Sea 57	V 79,99
Banzai Sea 58	V 79,99
Banzai Sea 59	V 79,99
Banzai Sea 60	V 79,99
Banzai Sea 61	V 79,99
Banzai Sea 62	V 79,99
Banzai Sea 63	V 79,99
Banzai Sea 64	V 79,99
Banzai Sea 65	V 79,99
Banzai Sea 66	V 79,99
Banzai Sea 67	V 79,99
Banzai Sea 68	V 79,99
Banzai Sea 69	V 79,99
Banzai Sea 70	V 79,99
Banzai Sea 71	V 79,99
Banzai Sea 72	V 79,99
Banzai Sea 73	V 79,99
Banzai Sea 74	V 79,99
Banzai Sea 75	V 79,99
Banzai Sea 76	V 79,99
Banzai Sea 77	V 79,99
Banzai Sea 78	V 79,99
Banzai Sea 79	V 79,99
Banzai Sea 80	V 79,99
Banzai Sea 81	V 79,99
Banzai Sea 82	V 79,99
Banzai Sea 83	V 79,99
Banzai Sea 84	V 79,99
Banzai Sea 85	V 79,99
Banzai Sea 86	V 79,99
Banzai Sea 87	V 79,99
Banzai Sea 88	V 79,99
Banzai Sea 89	V 79,99
Banzai Sea 90	V 79,99
Banzai Sea 91	V 79,99
Banzai Sea 92	V 79,99
Banzai Sea 93	V 79,99
Banzai Sea 94	V 79,99
Banzai Sea 95	V 79,99
Banzai Sea 96	V 79,99
Banzai Sea 97	V 79,99
Banzai Sea 98	V 79,99
Banzai Sea 99	V 79,99
Banzai Sea 100	V 79,99

### IBM/PC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 2	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 3	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 4	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 5	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 6	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 7	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 8	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 9	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 10	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 11	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 12	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 13	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 14	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 15	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 16	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 17	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 18	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 19	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 20	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 21	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 22	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 23	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 24	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 25	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 26	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 27	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 28	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 29	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 30	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 31	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 32	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 33	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 34	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 35	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 36	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 37	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 38	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 39	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 40	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 41	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 42	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 43	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 44	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 45	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 46	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 47	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 48	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 49	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 50	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 51	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 52	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 53	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 54	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 55	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 56	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 57	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 58	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 59	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 60	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 61	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 62	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 63	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 64	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 65	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 66	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 67	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 68	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 69	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 70	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 71	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 72	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 73	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 74	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 75	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 76	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 77	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 78	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 79	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 80	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 81	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 82	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 83	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 84	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 85	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 86	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 87	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 88	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 89	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 90	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 91	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 92	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 93	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 94	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 95	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 96	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 97	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 98	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 99	A 94,99
10 Jahre Interplay Anthologie 100	A 94,99

### KIDS SOFTWARE (auch für Erwachsene)

Big Fish	V 59,99
Big Fish 2	V 59,99
Big Fish 3	V 59,99
Big Fish 4	V 59,99
Big Fish 5	V 59,99
Big Fish 6	V 59,99
Big Fish 7	V 59,99
Big Fish 8	V 59,99
Big Fish 9	V 59,99
Big Fish 10	V 59,99
Big Fish 11	V 59,99
Big Fish 12	V 59,99
Big Fish 13	V 59,99
Big Fish 14	V 59,99
Big Fish 15	V 59,99
Big Fish 16	V 59,99
Big Fish 17	V 59,99
Big Fish 18	V 59,99
Big Fish 19	V 59,99
Big Fish 20	V 59,99
Big Fish 21	V 59,99
Big Fish 22	V 59,99
Big Fish 23	V 59,99
Big Fish 24	V 59,99
Big Fish 25	V 59,99
Big Fish 26	V 59,99
Big Fish 27	V 59,99
Big Fish 28	V 59,99
Big Fish 29	V 59,99
Big Fish 30	V 59,99
Big Fish 31	V 59,99
Big Fish 32	V 59,99
Big Fish 33	V 59,99
Big Fish 34	V 59,99
Big Fish 35	V 59,99
Big Fish 36	V 59,99
Big Fish 37	V 59,99
Big Fish 38	V 59,99
Big Fish 39	V 59,99
Big Fish 40	V 59,99
Big Fish 41	V 59,99
Big Fish 42	V 59,99
Big Fish 43	V 59,99
Big Fish 44	V 59,99
Big Fish 45	V 59,99
Big Fish 46	V 59,99
Big Fish 47	V 59,99
Big Fish 48	V 59,99
Big Fish 49	V 59,99
Big Fish 50	V 59,99
Big Fish 51	V 59,99
Big Fish 52	V 59,99
Big Fish 53	V 59,99
Big Fish 54	V 59,99
Big Fish 55	V 59,99
Big Fish 56	V 59,99
Big Fish 57	V 59,99
Big Fish 58	V 59,99
Big Fish 59	V 59,99
Big Fish 60	V 59,99
Big Fish 61	V 59,99
Big Fish 62	V 59,99
Big Fish 63	V 59,99
Big Fish 64	V 59,99
Big Fish 65	V 59,99
Big Fish 66	V 59,99
Big Fish 67	V 59,99
Big Fish 68	V 59,99
Big Fish 69	V 59,99
Big Fish 70	V 59,99
Big Fish 71	V 59,99
Big Fish 72	V 59,99
Big Fish 73	V 59,99
Big Fish 74	V 59,99
Big Fish 75	V 59,99
Big Fish 76	V 59,99
Big Fish 77	V 59,99
Big Fish 78	V 59,99
Big Fish 79	V 59,99
Big Fish 80	V 59,99
Big Fish 81	V 59,99
Big Fish 82	V 59,99
Big Fish 83	V 59,99
Big Fish 84	V 59,99
Big Fish 85	V 59,99
Big Fish 86	V 59,99
Big Fish 87	V 59,99
Big Fish 88	V 59,99
Big Fish 89	V 59,99
Big Fish 90	V 59,99
Big Fish 91	V 59,99
Big Fish 92	V 59,99
Big Fish 93	V 59,99
Big Fish 94	V 59,99
Big Fish 95	V 59,99
Big Fish 96	V 59,99
Big Fish 97	V 59,99
Big Fish 98	V 59,99
Big Fish 99	V 59,99
Big Fish 100	V 59,99



Test: »Dangerous Creatures«

# WILD UND SCHÖN

**Schnappende Kiefer:**  
In Zusammenarbeit  
mit dem »World Wild-  
life Fund« entstand  
Microsofts neues  
Multimedia-Sachbuch  
über wilde Tiere.

Was haben Bären, Baas und Büffel außer dem Anfangsbuchstaben gemeinsam? Sie können für unvorsichtige Menschen sehr gefährlich werden. Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft – an der Spitze der Nahrungspyramide hat die Natur jeweils Raubtiere gestellt, die außer dem Menschen meist keine natürlichen Feinde haben. Aber auch einige Pflanzen- und Planktanfresser können äußerst unangenehm reagieren, wenn Sie durch falsches Verhalten gereizt werden. Jenen »gefährlichen Kreaturen« widmet sich Microsofts neues



Van den Haupttafeln  
verzweigt man zu den  
jeweiligen Unterthemen

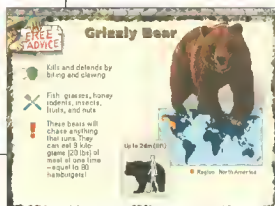
Multimedia-Sachbuch  
»Dangerous Creatures«.  
Der Präsentation des CD-  
ROMs kommt es sicher ent-  
gegen, daß die gefährlich-  
sten Tiere oft auch die  
schönsten sind. Was von  
uns beispielsweise als net-  
tes Farbenspiel interpretiert  
wird, ist in Wirklichkeit ein  
Warnsignal der Natur: Rot  
und Gelb zu Lande sowie

grelle Blautöne im Meer bedeuten in aller Regel: »Versicht, Du solltest mir lieber nicht auf die Nerven gehen!« Nach dem Installieren kann man sich auf Wunsch erstmal ein Einführungsvideo zeigen lassen, das die einfach zu erlernende Bedienung umfassend erklärt. Das Programm erinnert in Aufbau und Bedienung stark an die Vorgänger »Dinosaurs« und »Ancient Lands«: Die Themen werden auf verschiedenen Tafeln präsentiert, die miteinander verbunden sind. Meist ist ein großes Bild des jeweiligen Tieres von mehreren kleinen Phrasen umgeben, deren Anklicken einen bestimmten Sachverhalt näher beschreibt. Mit einer kleinen Filmmalle gekennzeichnete Schlagwörter rufen einen von zahlreichen Video-clips auf. Die Texte sind informativ und witzig, wenn auch etwas kurz geraten – das Programm will sichtlich kein wis-

senschaftliches Nachschla-  
gewerk darstellen. Prinzi-  
piell gibt es fünf Mög-  
lichkeiten, um auf das CD-  
Sachbuch zuzugreifen:  
Vom alphabetischen Index  
oder dem Atlas aus, über



Zahlreiche Kurzvideos sorgen für Abwechslung

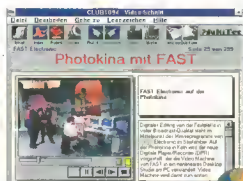


Eine kleine Fakten-  
sammlung hilft, die  
Tiere einzuordnen









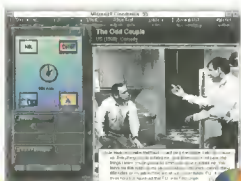
## computerclub

**B**illig und leicht dubios: Man nehme jeweils eine Folge der TV-Sendung »WDR Computerclub«, packe sie in Form digitalisierter Videoclip-Häppchen auf eine CD und schmecke das Ganze mit diversen Pressemitteilungen und ein bisschen Shareware ab. Fertig ist das »aktuelle CD-ROM-Magazin«. Hauptsoße valgemäß: ein klares Konzept irritiert nur. Angesichts der relativ großen, erträglich scharfen Videoclips stellt sich die Frage »Warum nur?«. Wer unbedingt auf den Dämmerstopp-Charme der Präsentation abgehobener Themen steht, schaut sich völlig kostenlos und in besserer Bildqualität das Machwerk im Fernsehen an. Und so genial ist der Computerclub auch wieder nicht, daß WDR-lase Röhrengucker für diesen Genuß 20 Mark abdrücken müßen, zumal PC-Spiele quasi Tabu-Status haben. Eher erheitert sind die völlig kritikslos wiedergegebenen Pressemitteilungen. Auch hier wird der Bereich Spiele außen vor gelassen, dafür erfahren wir prickelnde Infos über den Ausbau des Telekommunikationssystems auf der Insel Laos. Auf Ausgabe 10/94 findet man außerdem eine Demoversion des Videoclip-Adventures »Inspektur Zebak«. Ein Kraut- und Rüben-ROM ohne echte Highlights. Im Zweifelsfalle einmal kaufen und selber urteilen: Mit 20 Mark ist der monatlich erscheinende »Computerclub« in fairen Preisgefilken angesiedelt. (hl)



## mountainbiking

**A**ls Nicht-Mountainbiker wundert man sich über die Faszination, welche das Herabrasen abschüssiger Strecken auf einige Zeitgenossen ausübt. Wahrscheinlich ist es ein schönes Gefühl, wenn unten im Tal die Angst wieder verebbt... Für alle Bergfahrer und solche, die es werden wollen, hat Boeder eine Multimedia-CD zusammengestellt. Neben vielen Fotos und einigen Videos gibt es dynamisches Hintergrundgedul und auf Wunsch etwas Sprachausgabe (die Texte werden vorgelesen) zu bewundern. Das Programm teilt sich in neun Segmente auf, wobei die meisten aus mit Bildern kombinierten Text bestehen. So erfährt man alles Wissenswerte über die Geschichte des Mountainbikens (Gäh!), die technischen Bestandteile eines Rads sowie Sinn und Zweck der diversen Zusatzeinrichtungen, mit denen man seinen bergsteigenden Drahtesel aufrüsten kann. Eine »Biker-Datenbank« behandelt gezwungen komisch allerlei Fachbegriffe – endlich kann man als Voll-Laie Wörter wie »Downhill« in den Mund nehmen. Die Qualität der Videos und Bilder ist gut, auch die technische Ausführung des Programms kann gefallen; Mountainbike-Fans werden von dem CD-ROM sicherlich begeistert sein. Für Normalfahrer, Autofahrer und Fußgänger tendiert der praktische Nutzen allerdings gegen Null. (la)



## cinemania 95

**F**ilmfreunde mit CD-ROM haben sicher schon eine Ausgabe von Microsofts »Cinemania« im Schrank, dem Multimedia-Filmlexikon. Und weil jedes Jahr neue Streifen gedreht werden, gibt's auch bei Cinemania einen jährlichen Update. Die neue Fassung, vorausblickend »Cinemania 95« genannt, enthält gegenüber dem Vorgänger alle Filme von 1993 sowie ein paar Dutzend aktuelle 94er-Produktionen; komplett ist der Jahrgang aber wegen der Vorlaufzeiten nicht. Ansonsten verpaßte man Cinemania ein etwas schäneres Outfit (jetzt im Marmar-Look) und hat einige neue Kategorien eingeführt, in denen die Filme wohlweise sortiert werden. Unter dem Oberbegriff »Sugestions« lassen sich dann die spannendsten Thriller oder die Filme mit den besten Spezialeffekten herausuchen. Auch Kategorien wie »für die ganze Familie« oder »die größten Flops« fehlen nicht. Das war's dann schon – wer Cinemania 94 besitzt, findet neben den gern gesehenen Updates höchstens noch einen Filmausschnitt aus »Der weiße Hai«, den es auf dem Vorgänger nicht gab. Wer nach kein Cinemania hat, sollte auf die neue Version warten, denn für Filmfreunde gibt es keine Alternative zu den fantastischen Suchmöglichkeiten auf diesem ROM. Einziger Haken: Immer noch sind die meisten Standbilder nur schwarzweiß. (bs)

computerclub	
<ul style="list-style-type: none"> <li>VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>General MIDI</li> <li>DDS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster Pro</li> <li>CD-Audio</li> <li>Windows</li> </ul>
<b>Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.</b>	
<b>Programm-Typ:</b> Computermagazin <b>Hersteller:</b> MMT <b>Ca.-Preis:</b> DM 20,- <b>Festplatte:</b> ca. 1 MByte <b>CD-ROM:</b> ca. 630 MByte <b>Anleitung:</b> Deutsch; befriedigend <b>Programmtext:</b> Deutsch; gut <b>Sprachausgabe:</b> Deutsch; gut <b>Grafik:</b> Befriedigend <b>Sound:</b> Ausreichend <b>Bedienung:</b> Befriedigend	<b>Programmtyp:</b> Computermagazin <b>Hersteller:</b> MMT <b>Ca.-Preis:</b> DM 20,- <b>Festplatte:</b> ca. 1 MByte <b>CD-ROM:</b> ca. 630 MByte <b>Anleitung:</b> Deutsch; befriedigend <b>Programmtext:</b> Deutsch; gut <b>Sprachausgabe:</b> Deutsch; gut <b>Grafik:</b> Befriedigend <b>Sound:</b> Ausreichend <b>Bedienung:</b> Befriedigend
<b>GESAMTWERTUNG:</b> <span style="float: right;">40</span>	

mountainbiking	
<ul style="list-style-type: none"> <li>VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>General MIDI</li> <li>DDS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster Pro</li> <li>CD-Audio</li> <li>Windows</li> </ul>
<b>Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.</b>	
<b>Programm-Typ:</b> Fahrrad-Hochschlagwerk <b>Hersteller:</b> Boeder <b>Ca.-Preis:</b> DM 100,- <b>Festplatte:</b> ca. 2,5 MByte <b>CD-ROM:</b> ca. 630 MByte <b>Anleitung:</b> Deutsch; befriedigend <b>Programmtext:</b> Deutsch; gut <b>Sprachausgabe:</b> Deutsch; befriedigend <b>Grafik:</b> Gut <b>Sound:</b> Befriedigend <b>Bedienung:</b> Gut	<b>Programmtyp:</b> Fahrrad-Hochschlagwerk <b>Hersteller:</b> Boeder <b>Ca.-Preis:</b> DM 100,- <b>Festplatte:</b> ca. 2,5 MByte <b>CD-ROM:</b> ca. 630 MByte <b>Anleitung:</b> Deutsch; befriedigend <b>Programmtext:</b> Deutsch; gut <b>Sprachausgabe:</b> Deutsch; befriedigend <b>Grafik:</b> Gut <b>Sound:</b> Befriedigend <b>Bedienung:</b> Gut
<b>GESAMTWERTUNG:</b> <span style="float: right;">60</span>	

cinemania 95	
<ul style="list-style-type: none"> <li>VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>General MIDI</li> <li>DDS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster Pro</li> <li>CD-Audio</li> <li>Windows</li> </ul>
<b>Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.</b>	
<b>Programm-Typ:</b> Filmlexikon <b>Hersteller:</b> Microsoft <b>Ca.-Preis:</b> DM 130,- <b>Festplatte:</b> ca. 2 MByte <b>CD-ROM:</b> ca. 650 MByte <b>Anleitung:</b> Englisch; sehr gut <b>Programmtext:</b> Englisch; sehr gut <b>Sprachausgabe:</b> Englisch; gut <b>Grafik:</b> Befriedigend <b>Sound:</b> Gut <b>Bedienung:</b> Gut	<b>Programmtyp:</b> Filmlexikon <b>Hersteller:</b> Microsoft <b>Ca.-Preis:</b> DM 130,- <b>Festplatte:</b> ca. 2 MByte <b>CD-ROM:</b> ca. 650 MByte <b>Anleitung:</b> Englisch; sehr gut <b>Programmtext:</b> Englisch; sehr gut <b>Sprachausgabe:</b> Englisch; gut <b>Grafik:</b> Befriedigend <b>Sound:</b> Gut <b>Bedienung:</b> Gut
<b>GESAMTWERTUNG:</b> <span style="float: right;">80</span>	



# SULTANE

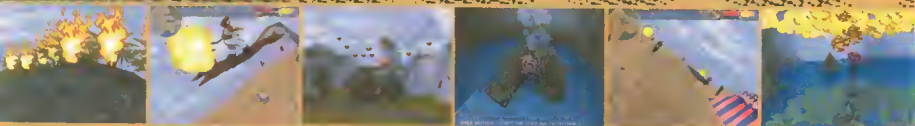
DOS International 9/10



# SPRUCHE



# SPEED



EINZIGARTIGES FLUGERLEBNIS DURCH BULLFROGS NEUE 3D-FRAKTALGRAFIKEN

# LUST AUFS

# GRÜN

**Golf im allgemeinen, Links Pra im speziellen und Tests aller Kursdisketten im Detail: Unser Special verrät, bei welchen digitalen Golfanlagen Sie am meisten Spaß fürs Geld bekommen.**

**S**ie glauben allen Ernstes, der Ryder Cup findet auf einer Trabrennbahn statt? Sie meinen, einen Caddy braucht man nur für ein CD-ROM Laufwerk und halten Bernhard Langer für den großen Bruder unseres Redakteurs Jörg Langer? Dann haben Sie leider überhaupt keine Ahnung von Golf – aber das läßt sich rasch ändern. Für alle, die bis jetzt noch nicht gewußt haben, daß man Golf nicht nur fahren, sondern auch spielen kann, gibt es den PC Player: Crashkurs. Fortgeschrittene erbauen sich am Test aller Kursdisketten, die sowohl für »Links 386 Pro« als auch »Microsoft Golf« verwendet werden können.

## Golf für Einsteiger

Golf ist ein sehr altes Spiel, daß urkundlich im 15. Jahrhundert erstmals erwähnt wurde. Damals war es den schattischen Schäfern zu langweilig. Sie vertrieben sich die Zeit mit einem Spielchen, bei dem sie mit ihrem Schäferstab kleine Steine in Kaninchenhöhlen schossen. Gottlob hat sich in den letzten 500 Jahren das Spiel aber soweit gewandelt, daß man nicht mehr auf Kaninchenbauten angewiesen ist. Wäre ja auch schade um die niedlichen Häschen.

Die Grundidee des Golfspiels ist schnell erklärt: Man befördert einen kleinen Kunststoffball mit Hilfe eines Schlägers in das Loch – mit möglichst wenigen Schlägen, versteht sich. Diese Prozedur wiederholt sich bei allen 18 Löchern eines Golfkurses und am Ende ist derjenige mit der niedrigsten Schlagzahl der Gewinner. Dabei ist für jede Bahn eine gewisse Anzahl von Schlägen vorgegeben, das sogenannte »Par«. Je nach Länge werden die 18 Bahnen in Par 3-, Par 4- und Par 5-Löcher eingeteilt. Meistens hat ein Golfkurs eine Regelschlagzahl von 72 (Par 72). Benötigen Sie für den gesamten Kurs z.B. 75 Schläge, so lautet das Endergebnis +3 (3 über Par).

Für jede einzelne Bahn erfolgt dabei eine Ein-

zelbewertung. Gelingt es, den Ball mit genau der angegebenen Anzahl von Schlägen in das Loch zu befördern, so spielt man ein »Par«, benötigen Sie einen Schlag mehr, wird dies als »Bogey« bezeichnet. Wird der Ball mit einem Schlag weniger als angegeben eingelocht, so spricht man von einem »Birdie«; bei zwei Schlägen weniger von einem »Eagle«. Wenn Sie also mit vier Schlägen einlochen, dann haben Sie auf einem Par-3-Loch ein »Bogey« und auf einem Par-5-Loch ein »Birdie«.

Nun, wo Sie die Grundlagen des Golfspiels kennen gelernt haben, können sie sofort losrennen und sich um die Mitgliedschaft bei einem Golfclub bemühen. Allerdings dürfen die Aufnahmegebühren von bis zu 15.000 DM Ihr Lächeln gefrieren lassen. Aber wozu haben Sie schließlich einen PC?

## Die Mutter aller Golf-Simulationen

Golf ist sicher keine billige Sportart und das gilt uneingeschränkt auch für die Referenz aller Golfspiele auf dem PC. Links 386 Pro liefert fantastische hochauflösende Grafiken aber wird in der Grundversion nur mit einem einzigen Kurs ausgeliefert. Eine Windows-Version des Programms ist als »Microsoft Golf 2.0« erhältlich. Inzwischen sind neun weitere Kurse erschienen, die separat gekauft werden können. Um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern, haben wir alle erhältlichen Kurse einmal auf Herz und Nieren bzw. Grüns und Fairways getestet. Gewertet wurde auf einer Notenskala von 1 bis 6 in den Kategorien »Anlage«, »Kursgestaltung« und »Anspruch«. Bei der Anlage

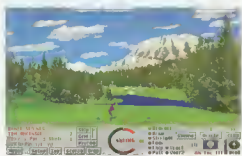


Testieger: Castle Pines sollte sich kein Computer-Golfer entgehen lassen

wird der optische Gesamteindruck bewertet, bei der Kursgestaltung wurde Wert gelegt auf Abwechslung im Design der einzelnen Bahnen. Anspruch bewertet die Spielbarkeit für Fairways und Grüns.

## Banff Springs

Alberta, Canada – Par 71, 6.626 Yards



Banff Springs: Gebirgspanorama

Die Anlage von Banff Springs, inmitten der kanadischen Rocky Mountains gelegen, bietet ein fantastisches Gebirgspanorama und ist auch im übrigen ein Leckerbissen. Die kniggen Fairways, von unzähligen Nadelbäumen gesäumt und von Bunkern geschützt, bieten wirklichen Golfgenuss. Ebenso wie die willigen Grüns verlangen sie einiges an spielerischem Können. Abwechslung bietet vor allem die intelligente Streckenführung und das Einbeziehen von Wasserhindernissen.

- Anlage: ..... Gut
- Kursgestaltung: ..... Gut
- Anspruch/Fairways: ..... Gut
- Anspruch/Grüns: ..... Gut
- Gesamtbewertung: ..... Gut (2,0)

# DRACHEN

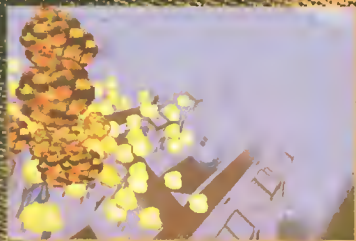
Powerplay 90%



# DONNER



# DESASTER



8 SPIELER DURCH NETZWERK-OPTION

**Empfehlung:** Für den Einsteiger weniger geeignet, für Fortgeschrittene eine echte Herausforderung.

## The Belfry

Wishaw, North Warwickshire, England –  
Par 72, 6.975 Yards



### The Belfry: wahnwitzige Wasserhindernisse

The Belfry, dem Golfliedhaber spätestens seit 1993 als Austragungsort des letzten Ryder Cups bekannt, zeichnet sich durch raffiniert angelegte Fairways und Wasserhindernisse aus. Wenige Bunker und gut spielbare Grüns gleichen diesen hohen Anspruch an das spielerische Können allerdings wieder aus. Die Anlage selbst ist, von den verschiedenen Teichen und Bächen abgesehen, mit niedrigem Baumbestand recht schlicht gehalten. Durch seine gelungene Gestaltung der Fairways bietet der Kurs demnach reichlich Abwechslung. Vor allem die Bahnen 10 und 18 sollten jedes Golferherz höher schlagen lassen.

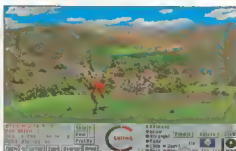
- Anlage: ..... Befriedigend
- Kursgestaltung: ..... Gut
- Anspruch/Fairways: ..... Gut
- Anspruch/Grüns: ..... Befriedigend
- Gesamtbewertung: ..... Gut (2,5)

**Empfehlung:** Für Einsteiger weniger geeignet, für Fortgeschrittene lohnend.

## Bighorn Golf Club

Santa Rosa, Kalifornien – Par 72, 6.888 Yards

Unter der Anleitung des bekannten Architekten Arthur Hill entstand in der Wüste Kaliforniens Bighorn ein recht ungewöhnlicher Golfkurs. Mitten in der felsigen Steinwüste der Santa Rosa Mountains zieht sich Bighorn wie ein grüner Teppich durch die karge Landschaft. Als natürliche Vegetation säumen Kaktus und Dornbüsche die langen und geraden Fair-



### Bighorn: durch die Wüste

ways. Da auf eine Baumbeplantzung verzichtet wurde, sind die Fairways offen und laden daher zu langen Abschlägen heraus. Anstatt von Sandbunkern werden die Bahnen häufig von Felseneinschnitten durchbrochen.

Die raffinierten Grüns sind zwar großflächig angelegt, erschweren das Putten aber durchwegs durch Unebenheiten und sind neben den fünf Wasserhindernissen die eigentliche Herausforderung des Kurses. Wenn man von der ungewöhnlichen Kulisse absieht, bietet die Anlage von Bighorn gerade wegen der anspruchslösen Gestaltung der Fairways kaum Abwechslung.

- Anlage: ..... Gut
  - Kursgestaltung: ..... Befriedigend
  - Anspruch/Fairways: ..... Ausreichend
  - Anspruch/Grüns: ..... Gut
  - Gesamtbewertung: ..... Befriedigend (2,75)
- Empfehlung:** Für Einsteiger geeignet, für Fortgeschrittene zu anspruchsvoll.

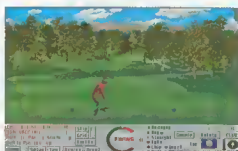
## Castle Pines Golf Club

Denver, Colorado – Par 72, 6.834 Yards

Der Castle Pines Golf Club im Herzen von Colorado, nahe von Castle Rock gelegen, ist ein wahres Eldorado für jeden Golfer. Entworfen von der Golflegende Jack Nicklaus, glänzt der Kurs durch seine phantasievolle und unkonventionelle Gestaltung der Fairways. Das hügelige Gelände wurde optimal in die Kursgestaltung einbezogen, so daß bei manchen Bahnen ein Höhenunterschied von 30 Metern oder mehr für zusätzliche Schwierigkeit sorgt. Offenes Terrain wechselt sich dabei mit dichtem Baumbestand ab und gibt dabei einen Blick auf das wunderbare Panorama frei. Die zum Teil steil abfallenden Grüns machen das Putten zu einer echten Herausforderung.

## PGA TOUR GOLF 486

Besitzer luxuriöser Hardware haben sich kurzem eine echte Golf-Alternative. Mit der CD-ROM-Sportsimulation »PGA Tour Golf 486« hat Electronics ein edles Programm veröffentlicht, das grafisch und spielerisch ein entzückender Konkurrenz ist. Ohne Double-Speed-Laufwerk und 8 MByte RAM sind die Wartezeiten allerdings tödlich. Drei Kurse sind serienmäßig auf dem CD-ROM mit dabei. Weitere Einzelheiten zu PGA bietet unser Testbericht in PC Player 10/94.



### Castle Pines: für jeden etwas

- Anlage: ..... Gut
  - Kursgestaltung: ..... Sehr Gut
  - Anspruch/Fairways: ..... Sehr Gut
  - Anspruch/Grüns: ..... Gut
  - Gesamtbewertung: ..... Sehr Gut (1,5)
- Empfehlung:** Ein Hochgenuß, aber nur für fortgeschrittene Golfer geeignet.

## Firestone Country Club

Arkon, Ohio – Par 72, 7.173 Yards



### Firestone: einfach, aber fad

Als firmeneigener Golfplatz bereits im Jahr 1929 von Industriemagnat Harvey Firestone in Auftrag gegeben und komplett überarbeitet im Jahr 1960, ist Firestone bekannt für seine gute Spielbarkeit. Lange gerade Fairways, groß angelegte Grüns, wenige Fairway-Bunker und nur vereinzelt Wasserhindernisse machen den Kurs gerade für Anfänger interessant. Die Anlage gibt sich aber mit den durchwegs von Laub- und Nadelbäumen gesäumten Fairways eher schlicht und bietet keine große Abwechslung.

- Anlage: ..... Ausreichend
  - Kursgestaltung: ..... Mangelhaft
  - Anspruch/Fairways: ..... Ausreichend
  - Anspruch/Grüns: ..... Befriedigend
  - Gesamtbewertung: ..... Ausreichend (4,0)
- Empfehlung:** Allenfalls für Einsteiger ist der biedere Kurs brauchbar.

## Harbour Town

Hilton Head Island, South Carolina – Par 72, 6.984 Yards

Dieser Kurs ist bereits im Hauptprogramm enthalten und wird hier nur der Vollständigkeit halber mit aufgeführt. Eröffnet im Jahre 1969 zeichnet sich der teilweise am Meer gelegene Golfkurs durch kleine, aber nahezu ebene Grüns aus.



Die Alternative:  
»PGA 486« ist der härteste  
Rival für »Links 386«



PC Games 92%

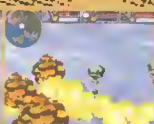
# FEUER



# FLUCHT



# FANTASIE



EINFACHE MAUSBEDIENUNG



Harbour Town: der Standardkurs

Die relativ schmalen Fairways sind von reichen Baumbestand umgeben und die Grüns werden durch zahlreiche Bunker gut verteidigt. Die kurzen Par-3-Löcher sind durch Wasserhindernisse flankiert, was eine reizvolle Herausforderung darstellt.

- Anlage: ..... Gut
- Kursgestaltung: ..... Gut
- Anspruch/Fairways: ..... Gut
- Anspruch/Grüns: ..... Befriedigend
- Gesamtwertung: ..... Gut (2,25)

**Empfehlung:** Für Einsteiger und Fortgeschrittene gut geeignet.

## Innisbrook Copperhead Course

Tarpon Springs, Florida – Par 71, 7.031 Yards

Floridas Golfanlage Nr. 1 überzeugt durch anspruchsvolle Fairways und Grüns in einer prächtigen Anlage mit reichem Baumbestand. Die gewundenen Fairways mit engstehenden Bäumen und hängenden Zweigen sind tückisch, die großblättrigen Grüns werden durch zahlreiche Bunker sehr gut verteidigt. Zu den besonderen Attraktionen zählen wilde Enten und freilaufende Krokodile!

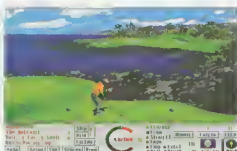


Innisbrook: Krokodile und wilde Enten

- Anlage: ..... Gut
  - Kursgestaltung: ..... Befriedigend
  - Anspruch/Fairways: ..... Gut
  - Anspruch/Grüns: ..... Gut
  - Gesamtwertung: ..... Gut (2,25)
- Empfehlung:** Für Einsteiger weniger geeignet, für Fortgeschrittene sehr gut.

## Mauna Kea

Island of Hawaii – Par 72, 7114 Yards



**Mauna Kea: hawaiianische Schönheit**

Mauna Kea bietet anspruchsvollen Golfgenuss im Südseestil. Dank der stark gebogenen, hügeligen Fairways und den plateauartigen, abschüssigen Grüns ist der Kurs sogar für jeden Golfprofi eine harte Nuss. Die Fairways, von Palmen und rot blühenden Tulpenbäumen flankiert, sind zudem schwer einzusehen. Ein fantastisches Panorama mit Blick auf den Pazifik und den nahegelegenen Vulkan Mauna Kea machen das Golfspiel hier zu einem wahren Vergnügen.

- Anlage: ..... Gut
- Kursgestaltung: ..... Gut
- Anspruch/Fairways: ..... Sehr Gut
- Anspruch/Grüns: ..... Sehr Gut
- Gesamtwertung: ..... Sehr Gut (1,5)

**Empfehlung:** Schöne Landschaft, aber nur Profis zu empfehlen.

## Pebble Beach

Monterey, California – Par 72, 6795 Yards

Pebble Beach ist unstritten eine der schönsten Anlagen der Welt und versetzt jeden Spieler in ein wahres Golf-Paradies. Die herrliche Anlage mit den fel-



Pebble Beach: Baumvielfalt & Blumenbeete

sigen Steilklippen, den verschiedensten Baumarten, Hecken und Blumenbeeten ähnelt eher einem gut gepflegten Park als einem Golfplatz. Spielerisch kann die an der kalifornischen Küste gelegene Anlage durch schräg abfallende, zum Teil schwer einsehbare Fairways und knifflige Grüns überzeugen.

- Anlage: ..... Sehr Gut
- Kursgestaltung: ..... Gut
- Anspruch/Fairways: ..... Gut
- Anspruch/Grüns: ..... Gut
- Gesamtwertung: ..... Gut (1,75)

**Empfehlung:** Sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene eine lohnende Anschaffung.

## Pinehurst Resort & Country Club

North Carolina – Par 72, 7.028 Yards



Pinehurst: Sandbunker satt

Die gesamte Anlage von Pinehurst umfasst sieben Golfkurse, von denen Pinehurst Number Two einst für Links digitalisiert wurde. Der Kurs präsentiert sich durch seine Lage inmitten eines ausgedehnten Waldgebietes optisch reizvoll. Hochgewachsene Bäume am Rande der Fairways finden sich auf allen Bahnen, die zu langen Abschlägen einladen. Strategisch gut platzierte Sandbunker schützen die Grüns, deren Schwierigkeitsgrad sich auf den letzten neun Bohnen zunehmend steigert. Auf Wasserhindernisse wurde allerdings gänzlich verzichtet.

- Anlage: ..... Befriedigend
- Kursgestaltung: ..... Ausreichend
- Anspruch/Fairways: ..... Befriedigend
- Anspruch/Grüns: ..... Gut
- Gesamtwertung: ..... Befriedigend (3,0)

**Empfehlung:** Genüßlicher Schwierigkeitsgrad, aber leider etwas langweilig.

## ALLE LINKS-KURSE IM VERGLEICH

Ronking	Golfkurs	Anlage	Kursgestaltung	Anspruch Fairways	Anspruch Grüns	Noten-Durchschnitt
1.	Castle Pines	2	1	1	2	1,5
2.	Mauna Kea	2	2	1	1	1,5
3.	Pebble Beach	1	2	2	2	1,75
4.	Bonff Springs	2	2	2	2	2,0
5.	Harbour Town	2	2	2	2	2,25
6.	Innisbrook	3	2	2	2	2,25
7.	The Belfry	3	2	2	3	2,5
8.	Bighorn	2	3	4	2	2,75
9.	Pinehurst	3	4	3	2	3,0
10.	Firestone	4	5	4	3	4,0

Die Bewertung erfolgt nach dem Schulnotenprinzip von 1 (\*sehr gute) bis 6 (\*ungenügende)

(Thomas Drechsel/h)

# MONSTER

PC Joker 93%



## MANA



# Magic Carpet



DISTRIBUTED BY



ELECTRONIC ARTS®





# SPIELE- PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die neuen Spiele zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Im Mittelpunkt jeder PC Player stehen die Tests neuer Spiele und sonstiger »Fun-Software« für den PC. Jedes Programm wird gnadlos analysiert, doch nach welchen Kriterien bewerten wir dabei eigentlich? Diese Seite gibt einen kurzen Abriss aller essentiellen Informationen über Maßstäbe und Zutaten bei unseren Artikeln.

Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei den Tests auf folgende Elemente stoßen:

## Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihn an einem Programm begeistert oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

## Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Tabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht.

## heinrich lenhardt

Eine Spielidee, die fasziniert: Wackere kleine Zeitschriften-Redaktion im Kampf mit Bürokraten, gegen die der Obergegner von Ravenfall wie ein hammlaser Schulbus wirkt. Puzzles müssen in komplexen Dialog-Menüs geknackt werden. Kein Fest der Sinne, aber harte, kompakte Endzeit-Dramatik.

Meinung pur:  
Der Tester spricht

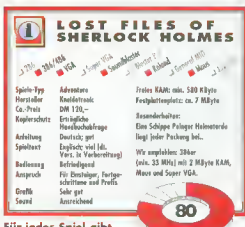
## Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da befindet sich nämlich dieser umfangreiche Textkasten. Hier liefern wir eine Reihe

von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt oder wie gut ein CD-ROM gefüllt ist. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet.

Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein

durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; Als »hochprozentig« stuften wir nur Spiele ein, die auch langfristig Spaß



Für jedes Spiel gibt es einen ausführlichen Wertungskasten

machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmücken unserer Redakteure ist.

## CD-ROM-Spiele

Mit einem besonderen Symbol werden Besprechungen von CD-ROM-Versionen gekennzeichnet. Spezielle CD-Entwicklungen oder deutlich verbesserte Umsetzungen testen wir besonders ausführlich. Quasi unveränderte Adaptionen von Disketten-Titeln werden etwas kürzer abgehandelt. Auch bei der Gesamtwertung von CD-Programmen zählt allein der Spielspaß: Wird ein Floppy-Programm 1:1 auf CD rubergendelt, ist dies nicht besonders originell. Wir übernehmen dann die Gesamtwertung von der Disketten-Version. Eine Aufwertung können CD-Versionen nur bei deutlichen spielerischen Verbesserungen erwarten. Schnickschnack wie z.B. leicht überarbeitete Musik reichen nicht, um mehr Punkte bei der Gesamtwertung zu kassieren.

## Software allgemein

Für die Tests von »Nicht-Spiele-Software« gibt es einen etwas schlankeren Kasten mit einigen inhaltlichen Änderungen. Da Anwendungen in der Regel



## Im Wettbewerb

Sauerwein verweist Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventures auf die Plätze. Einzelne Alternativen haben ihren speziellen Reiz: Enterplan greifen gerne zu den beiden Star-Trek-Titeln. Weniger Puzzles, tolle Gags bietet die Perifallige Space Quest V. Tunnatis Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.	POING QUEST II	80
	Space Quest V	77
	Star Trek: Judgment Eyes	73
	Star Trek: 25th Anniversary	70
	Ringworld	52

»Im Wettbewerb« listet Alternativen auf



CD

An diesem Zeichen erkennen Sie CD-ROM-Tests





# SPIELE REFERENZEN

**PC Player** präsentiert Ihnen die Referenz-Programme in den sechs wichtigsten Sparten: Die besten PC-Spiele nach aktuellen Maßstäben. Unterhaltungs-Software, die in jeden guten Haushalt gehört.

## ABENTEUERSPIELE

### 1 Day at the Tentacle

LucasArts

Tentakelige Knuddelmanster werden böse und wollen die Menschheit unterjochen. Drei Helden verursachen diverse Zeitparadoxa, um dieses Vorhaben zu verhindern. Herrlich unerstes Comic-Abenteuer, intelligent und fesselnd (Diskette und CD-ROM).

### 2 Mankey Island II

LucasArts

Mächtigen-Freibeuter Guybrush Threepwood ist wieder da. Sein alter Widersacher, der Spuk-Pirat LeChuck, sinnt auf Rache. Bewährte LucasArts-Qualität mit zahlreichen Humor-Breitseiten (Nur Diskette).

### 3 Sam & Max hit the Raad

LucasArts

Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) reisen auf der Suche nach einer entlaufenen Jojorats-Attraktion quer durch die USA. Der zynische Humor überflutet das eine oder andere minder geniale Puzzle (Diskette und CD-ROM).

### 4 Indiana Jones & the Fate of Atlantis

LucasArts

Der legendäre Kina-Abenteurer Indy Jones erlebt ein neues Abenteuer. Auf der Suche nach dem sagenhaften Atlantis muß er eine Reihe harter Rätsel knacken (Diskette und CD-ROM).

### 5 Kyrandia 3 - Malm's Revenge

Westwood/Virgin

Das jüngste und beste Abenteuer aus Kyrandia: Endlich dürfen Sie die Rolle des genialen Bäsweichts Malm übernehmen. Klasse Technik, schnittige Steuerung und eine irrwitzige Handlung sorgen für die Motivation (Nur CD-ROM).



Kyrandia 3

## ACTIONSPIELE

### 1 Rebel Assault

LucasArts

Das Actionspiel rund um die »Star Wars«-Filme. Brillante Spezialeffekte kaschieren geschickt die etwas eingeschränkte Interaktivität. Laserduelle auf Planeten, 3D-Männern im Weltraum - abwechslungsreich bis zum Finale beim Todesstern (Nur CD-ROM).



Rebel Assault

### 2 Magic Carpet

Bullfrog/ElectronicArts

Auf einem fliegenden Teppich kann man mächtig viel Spaß haben. Bullfrogs Edel-Ballerei besticht nicht nur durch die geniale 3D-Grafik, sondern bietet auch reichlich innere Werte. Mit Strategie und Zauberei machen Sie die Trutzburgen der Gegner platt (Nur CD-ROM).

### 3 System Shock

Origin

Die Programmierer von »Ultima Underworld II« verstehen sich auch auf SF-Action. Mit High-Tech-Gimmicks und komplexem 3D erforschen Sie eine düstere Station, knacken Puzzles und ballern nicht zu knapp (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

### 4 Privateer

Origin

Wing Commander-Nachfolger mit mehr Tiefgang. Diese Weltraum-Action-Handels-Simulation bietet für jeden etwas: 3D-Duelle mit Raumpiraten und Kauf von neuen Schiffen (Diskette und CD-ROM).

### 5 Daam

id-Software

Das 3D-Actionspiel ist in Deutschland indiziert. Die Folge: Hierzulande darf das Programm Minderjährigen nicht mehr zugänglich gemacht werden. Spielberechtigte Erwachsene werfen ihre Kettsägen solo oder im Netzwerk an. (Diskette und CD-ROM).

## ROLLENSPIELE

### 1 Ultima Underworld II

Origin

Flüssig animierte 3D-Grafik plus komplexes Spielprinzip. Der Held vom Dienst reist durch die Dimensionen, um Lord British und seine Bagage mal wieder zu retten (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Underworld I).

### 2 Ultima 8 - Pagan

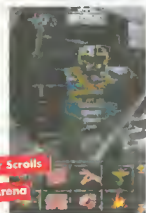
Origin

Der allerneueste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues Grafiksystem verpackt (Diskette und CD-ROM).

### 3 Elder Scrolls: Arena

Bethesda

Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Bracken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action (Nur Diskette).



### 4 Crusaders of the Dark Savant

Sir-Tech

Viele Rollenspiel-Freaks schwören auf diese ehrwürdige Reihe. »Crusaders« ist bereits der 7. Wizardry-Titel und technisch nicht so edel wie einige Konkurrenz-Titel, doch dafür stimmen die inneren Werte (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Wizardry 4).

### 5 Betrayal at Krandar

Dynamix

Das erste Rollenspiel von Dynamix bietet nicht nur eine spannende Story. Bei Grafik, Charakter-Entwicklung und Magiesystem gibt es eine Reihe neuer Ideen (Diskette und CD-ROM).

## SIMULATIONEN

### 1 Strike Commander

Origin

Die aufwendige 3D-Grafik kommt erst ab 50 MHz auf Touren, aber dann bekommen man auch ordentlich was zu sehen. Jet-Simulation mit einem erdenträchtigen Schuß Action und spannender Handlung (Diskette und CD-ROM).

### 2 TIE Fighter

LucasArts

Willkommen auf der dunklen Seite der Macht: Im Vergleich zum Actionspiel »Rebel Assault« findet hier ein Relenttousch im Star Wars-Universum statt. Die ausgeklügelte Rumschiff-Simulation mit schnittigem 3D ist deutlich besser als ihr Vorgänger »X-Wing« (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).



### 3 Aces over Europe

Dynamix

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen (Nur Diskette).

### 4 F-14 Fleet Defender

Microprose

Die Alternative zu Strike Commander: Nicht ganz so stark bei Grafik und Story, aber als Simulation realistischer und anspruchsvoller (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

### 5 Stunt Island

Disney/Wordperfect

Der Geheimtip für alle, denen andere Simulationen zu ernst sind: Als Stuntmen fliegen Sie die eibenteuerlichsten Vehikel und schneiden ihre Auftritte fürs Kino zusammen (Nur Diskette).

## SPORTSPIELE

### GOLF

#### Links 386 Pro

Access

Ein Golfplatz wird nach allen Regeln der Kunst simuliert, foto-realistische 3D-Grafik inklusive. Es gibt auch eine abgespeckte Windows-Version namens »Microsoft Golf« (Diskette und CD-ROM).

### FUSSBALL FIFA Soccer

Electronic Arts

Die beste Grafik und Steuerung bei Fußball-Simulationen bietet diese Umsetzung eines Videospiels-Bestsellers. Feuls, Flanken, viele taktische Optionen und Turnier-Modi sorgen für spannende Action (Diskette und CD-ROM).

### SPORT-STRATEGIE Anstoss

Ascon

Keine Action, dafür spannende Fußball-Strategie: Von der Teamaufstellung bis zur Vereinskasse reicht ihre Entscheidungsge-

walt. Besonders lohnend ist die CD-Version, auf der beide Programmvarianten vereint sind: Zur Bundesliga-Simulation gesellt sich die WM-Edition mit Nationalmannschaften (Diskette und CD-ROM).

### AUTORENNEN Indy Car Racing

Papyrus/Virgin

Auf acht Strecken der Indy-Car-Serie treten Sie gegen 30 Computergefahr an. Detaillierte 3D-Grafik und einstellbarer Realitätsgrad: vom sergesehen Action-Gerummse bis hin zur Simulation (Nur Diskette).

### EISHOCKEY NHL Hockey '95

Electronic Arts

Die Neuauflage der mit Abstand besten Eishockey-Simulation bietet aktualisierte NHL-Statistiken und edle Super-VGA-Präsentation. Kein anderes Sportprogramm überzeugt so sehr bei Steuerung und Spielgefühl (Nur CD-ROM. Vorgänger »NHL Hockey« ist auch auf Diskette erhältlich).



## STRATEGIE- UND DENKSPIELE

### 1 Civilization

Microprose

Sie lenken das Geschick Ihres Volkes über die Jahrtausende. Kultur, Militär und Wissenschaften müssen forciert werden, um den Evolutions-Rennen gegen den Computer zu gewinnen (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Railroad Tycoon Deluxe).

### 2 SimCity 2000

Maxis

Als Städteplaner und Bürgermeister in Personelunion sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantwortlich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 3D-Terrain (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

### 3 Railroad Tycoon (Deluxe)

Microprose

Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium aufzubauen. Die neue Deluxe-Version bietet ein paar Szenarien mehr (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Civilization).

### 4 Theme Park

Bullfrog/Electronic Arts

Statt einer Stadt bauen Sie hier einen Vergnügungspark. Lust und Leid der Besucher werden grafisch hervorragend umgesetzt. Neue Attraktionen erfinden, Personal rekrutieren, Fritten erdnen: Hinter dem niedlichen Fritten steckt eine kompetente Wirtschaftssimulation (Diskette und CD-ROM).

### 5 Colonization

Microprose

Der Nachfolger zu Civilization widmet sich der Entdeckung Amerikas. Das Kampfsystem wurde abgespeckt, dafür spielen Wirtschaft und Berufe eine größere Rolle. Das Resultat ist äußerst fesselnd: Der typische Sid-Meier-Suchtfaktor schlägt wieder zu. (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).



Colonization



# EFAP

## Hardware & Lizenz-Software

# Produktiv-Info

### Büro / Datenorganisation / Textverarbeitung

Professionelle, ausgereifte Softwarelösungen für Ihren Betrieb und für's private Büro – zu Preisen, die keine Maßstäbe setzen!

**BÜRO PLUS 1.50 für Windows**  
 Professionelle kaufmännische Kontenführung für Klein- und Mittelbetriebe. Aufwandskonto, Lagerführung, Löhne, "Empfehlung der Bank".  
 PC-Shoppping 1997  
 Bestell-Nummer KS-878, nur DM 68,80

**KEY WRITER PLUS für Windows**  
 Tausende Textverarbeitungsfunktionen im Software-Werkzeug mit WYSIWYG-Zoom, Drag&Drop, OLE, Textverknüpfung, Mailzusatz, Textverknüpfung, autom. Seitenverknüpfung etc. Mit integrierter Tabellenkalkulation und Diagramm-Einführung.  
 Bestell-Nummer KS-134, nur DM 68,80

**WORDPERFECT WORKS 1.00S**  
 Das "Flaggschiff" für 325 Anwender integrierter Pakete mit Textverknüpfung, Tabellenkalkulation, Grafikeditor und DBF-Datei. Als Dual-Version mit Disketten oder CD-ROM mit 100-seitiger Handbuch.  
 Bestell-Nummer KS-905, nur DM 99,80

**PEARL OFFICE Paket für Windows**  
 Komplettes Softwarepaket mit sechs MSB-Modulen: Spaltenrechner, Tabellenkalkulation, Software-Werkzeug auf einer CD-ROM. Umfang: 1. Textverknüpfung, 2. Textverknüpfung, 3. Textverknüpfung, 4. Textverknüpfung, 5. Textverknüpfung, 6. Textverknüpfung.  
 Bestell-Nummer KS-174, nur DM 189,80

**KEY DATABASE PLUS 2.0 für Windows**  
 Flexible, leistungsstarke Datenbank von Software-Werkzeug mit Möglichkeit zur einfachen Verknüpfung von AD-Größen / Datenbanken mit großer Vielfalt. Einmalige-Cache-Datei, Datenbankverwaltung von Datenbanken, Datenbank, 100-seitiges Handbuch.  
 Bestell-Nummer KS-860, nur DM 68,80

**FORM IT! für Windows**  
 Formulierungsbaukasten zur schnellen Erstellung beliebiger, professioneller Formulare. Formulare können online oder offline erstellt werden.  
 Bestell-Nr. KS-140, nur DM 48,80

**PFS: WINDOWWORKS 2.0**  
 Die extrem preisgünstige Softwarelösung unter MS-Windows für den Büroanwendung mit 11 integrierten Modulen: Textverknüpfung, Tabellenkalkulation, Grafik-Design, Tabellenkalkulation, Tabellenkalkulation, Adressverwaltung, Adressverwaltung, Adressverwaltung, Adressverwaltung, Adressverwaltung, Adressverwaltung.  
 Bestell-Nummer KS-127, nur DM 99,80

**PEARL CALCULATOR für Windows**  
 Der genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nummer KS-173, nur bei PEARL DM 68,80

**POWERPLANNER für Windows**  
 Der genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nummer KS-173, nur bei PEARL DM 68,80

**CARMEL TURBO ANTI VIRUS**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nummer KS-905, nur DM 68,80

**CARMEL TURBO ANTI VIRUS Pro Version**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nummer KS-906, nur DM 248,80

**PTS 005 6.42 (Deutsche Version)**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-194, nur DM 49,80

**POWER BASIC 2.10**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nummer KS-126, nur DM 68,80

**POWER BASIC & QUELLE: BIBLIOTHEK**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-156, nur DM 99,80

**JACHINCH Power Basic Programmiersystem**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-057, nur DM 49,80

**GERMANY für DOS / WIN**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-103, nur DM 68,80

**IRVA-80 STRASSENKARTEN**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-118, nur DM 99,80

**FB-TRANSLATOR 4.13 PA**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-126, nur DM 68,80

**SPANISH: KS-128, nur DM 46,80**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-129, nur DM 46,80

**WORLD ATLAS 4 für Windows**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-126, nur DM 68,80

**Die Anzeige bietet Ihnen einen Kurzblick über einen großen Teil**  
 unserer Angebote. Nähere Informationen zu allen Produkten finden Sie jeden Monat unter anderem in unseren Werbeanzeigen auf 32 Farbbildern in den Zeitschriften:  
 Unser komplettes Katalog mit 48 Farbbildern und 18 Seiten mit Produktpalette (inklusive 18 Geschenken mit ca. 1.500 Sharewareprogrammen, 4 Seiten kommerzielle Spiele und 3 Seiten CD-ROM-Knüller)  
 Und in den Zeitschriften:  
 Oder fordern Sie kostenlos unseren kompletten Katalog an unter Telefon: 07631/360-200.  
 Telefonische Produktberatung unter Telefon: 07631/360-200

### Hobby / Heim / Finanzen / Recht

Diese Programme machen sich im Nu bezahlt – hier finden Sie die Softwarelösungen, die Sie schon lange vergeblich gesucht haben.

**GESSETZES-SAMMLUNG auf CD-ROM (0)**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nummer KS-144, nur DM 98,00

**KFZ KOSTENMANAGER für Windows**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nummer KS-123, nur DM 24,80

**WIN SHOPPING DIREKT für Windows**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-114, nur DM 28,80

**FUNKRECHNEN-Programm für Win.**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-171, nur DM 68,80

**DTP / CAD / Grafik / Fonts**  
 Schriften, Cliparts, Fonts, Grafikwerkzeuge für CAD und Design. Kommerzielle digitale Markensoftware zum unglaublich günstigen Preis!

**PC-LEARNIT MIT KONZERTGARTEN**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nummer KS-146, nur DM 148,80

**AUTOS 94 für Windows**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-172, nur DM 58,80

**Software-Schulung auf VHS-Video**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-172, nur DM 38,80

**1300 KEY FONTS PRO für WIN/MAC**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-136, nur DM 68,80

**2550 COLOR-CLIPARTS für WIN/MAC**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-137, nur DM 68,80

**2100 PROFIT-FARBSTOFFE für WIN/MAC**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-138, nur DM 68,80

**OTP-PROFI-PACK für Windows u. Mac**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-139, nur DM 139,80

**POWERSCRIPT für Windows**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-177, nur DM 68,80

**DESIGN & PRINT 1.02**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-109, nur DM 48,80

### Multimedia: Sound & Grafikanimation

Ihre Einstieg in die Multimedia-Welt macht heute sein: Professionelle Anwendungen zum Preis eines Konzertbesuchs!

**CERES SoundStudio 1. Win**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-192, nur DM 68,80

**PHOTO-CD-ACCESS-SOFTWARE**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-168, nur DM 19,80

**MORPHING KIT Pro**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-121, nur DM 68,80

**Screeners & Icons 1. Win**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-197, nur DM 38,80

**GVR SPEAKERERKENNUNG für Windows**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-104, nur DM 68,80

**HIGHLIGHT für Windows 95**  
 Das genialste Schreibe- und Rechner. Mit Nutzung aller Scanner und Rechner. Eine moderne, wie ein normales Rechner, und kann auch als Rechner genutzt werden. Mit Rechner, Rechner und Rechner.  
 Bestell-Nr. KS-175, nur DM 68,80



Alle Bilder in unseren Anzeigen werden von unserem Prof. Satzstudio mit dem Paron 1200C Plus und Apple Macintosh-Rechner erstellt.

## Scanner

Einfach SCAN! Mit Scan! Markenscan mit Profi-Software zu unsäglich günstigen Preisen!

Alle Scannermodelle inklusive: Deutsches Handbuch, TWAIN-Treiber (einfach bedienbar), umfangreiche Software-Ausstattung (siehe Produktbeschreibungen), ein Jahr Vollgarantie, Telefon-Support.

### PEARL SCANNERS-Software-Bundle

Alle haben advantages, PEARL-SCAN-Modelle enthalten bereits die Softwarepakete (Software) des deutschen Prof. Satzstudios, 1995 CD-ROM (Texterkennung, Zeichner), PHOTO-EDITOR 2.01, Mini- (Bildbearbeitung) und Deutscher L2.1 (Win, Graphik). Im PEARL-Scanner-Bundle enthalten:

Bestell-Nr. 85-116, Bundlepreis nur DM 68,80

### PRINSEAN CONNECTION

Interfaced zum Anschluss an den Druckergang. Für den Anschluss an PC und HINTEK PE-300, 301, 301 II, HINTEK und Scanner für WIN-SCAN, WOODLUM, SUPRA-FAST (TWAIN Support).

Bestell-Nr. PE-310, nur DM 169,80

### PEARL SCAN TrueColor-32

Farb-Handscans der Localize-32 brillante Farbwiedergabe (Druckqualität) 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 1,65 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-310, nur DM 249,80

### PRIMAX Data-Pak

Scannern-Software-Lösung, die Texterkennung direkt in jede Windows-Applikation integriert ist. Auf dem Text-Hilfen, wie beim Scanner-Leser bis zu 1800 Zeichen/Min. - und schneller als jede Schreibmaschine! Einmalig und einzigartig. Inklusive integrierter Spezial-OCR-Software (FAX).

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 469,80

### Xerox DCR TextBridge 2.0 F. Win.

OCR-Software der Spezialklasse, Empfehlung in PC-PROFESSOR 95.1, Texterkennung, Zeichner, Texterkennung (Text) über den Text-Hilfen, wie beim Scanner-Leser bis zu 1800 Zeichen/Min. - und schneller als jede Schreibmaschine! Einmalig und einzigartig. Inklusive integrierter Spezial-OCR-Software (FAX).

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 469,80

### Bundel-Spare Angebot!

Das Preis-Sette für den gebrauchten Kauf von Scannern, Grafiktablets oder Scanner-Software-Bundle in einem Kauf. Bestell-Nr. PE-305, nur DM 469,80

### PEARL SCAN COPY F. Win.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 469,80

### PEARL SCAN 256i

Gründungs-Handscans mit 256 Halbtönen (Druckqualität), Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 256g

Handscans mit überlegender Bildqualität (Druckqualität), Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 600C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

## Fax-Modems

822 optische Modem-Faxmodem in 1995er-Modell mit 2 Jahren Garantie-Vollgarantie! Einmalig nur DM 119,80

### PEARL SCAN 256i

Gründungs-Handscans mit 256 Halbtönen (Druckqualität), Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 256g

Handscans mit überlegender Bildqualität (Druckqualität), Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 600C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

### PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

## ISDN-Karten und Software

Einmalig nur DM 119,80 - erhalten Sie von uns ISDN-Karten, die Sie mit dem ISDN-Anschluss über PEARL-Software

Teiles: Die ASSE unter den MARKENKARTEN!

Deutsche Spezialsoftware - 822 optische Modem-Faxmodem in 1995er-Modell mit 2 Jahren Garantie-Vollgarantie! Einmalig nur DM 119,80

PEARL SCAN 256i

Gründungs-Handscans mit 256 Halbtönen (Druckqualität), Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

PEARL SCAN 256g

Handscans mit überlegender Bildqualität (Druckqualität), Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

PEARL SCAN 600C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €.

Bestell-Nr. PE-305, nur DM 68,80

PEARL SCAN 1200C Plus

Preis-Leistungs-Verhältnis für höchste Ansprüche. 24 Bit Auflösung, 16,7 Mio. Farben, 2,5 GPixel, Scan bis 105 cm, nur 400 €

# TRANSPORT TYCOON



**Züge, Brummis, Schiffe und Flugzeuge halten die Welt zusammen: Was wären wir nur ohne Infrastruktur? Beim inaffizienten Nachfolger zu »Railroad Tycoon« lässt sich eine ganze Spielwelt wirtschaftlich erschließen.**

**P**C-Player-Hefte, Schweinebäuche und Menschen haben eines gemeinsam: sie wollen befördert werden. Das beliebte Spielchen, möglichst schnell von Punkt A nach Punkt B zu kommen, beschäftigt keineswegs zum ersten Mal die Programmierer-Phantasien. »Transport Tycoon« erinnert nicht nur vom Namen her an den Sid-Meier-Klassiker »Railroad Tycoon«. Auch hier wird Geld durch Gütertransporte verdient, es stammt ebenfalls von Microprase, aber nicht von Designer Sid Meier. Der neue Tycoon ist das Werk eines gewissen Chris Sawyer, der nicht nur eine Liebe zu Loks erkennen lässt. Ihr vielseitiges Speditions-Imperium kann auch mit Bussen, Brummis, Fahren und Flugzeugen gutes Geld verdienen.

Zum Glück wird die trocken anmutende Thematik nicht als Ansammlung von flachen Karten mit Shell-Atlas-Charme präsentiert. Auf den Super-VGA-Spielfeldern im isometrischen 3D-Look, die sich zoomen und scrollen lassen, wird jede Aktion allerliebste animiert dargestellt. Puffende Loks, tuckermde LKWs, trudelnde Flieger – der Ablauf jeder Verkehrsbewegung ist in Echtzeit zu sehen. Das Spielfeld entbehrt nicht einer gewissen Ähnlichkeit zur Darstellung von SimCity 2000 – wenn auch in einem größeren Maßstab. Wo man bei Maxis »nur« eine einzige Stadt aufbaut und verwaltet, sind im Lande Tycoonian verschiedene Siedlungen und Industrieanlagen quer über die Landkarte verstreut. Der Spieler hat keinen direkten Einfluss auf das Wachstum der Städte, sondern kümmert sich »nur« um Verkehrswege. Die haben

um zwei Ecken Auswirkungen auf die prosperierenden Gemeinden. Ein

Die Transferpassagiere werden in Marthaburne Docks von Bussen aufgeladen und in die Innenstadt gebracht



Alle meine Fenster: Die zahlreichen Informations-Bildschirme lassen sich beliebig arrangieren



Mein Gott, ist das schön: Nach mehreren Kilometern Landstraße, gewagten Kurven, zwei Tunnels sowie einer Brücke sind Schweinsbach und Niederküttel endlich miteinander verbunden. Und mit einem Seitensträßchen läßt sich eine Nebenroute zum Heizkraftwerk errichten, das unseren Brummis dicke Tarife fürs Abblefern von Kohle zahlt.

Transport Tycoon verläßt sich geschickt auf den Charme von puffenden Loks und knatternden Autos. Die Vehikel folgen ihren Routen, sind putzig animiert, erleiden auch mal eine Panne – und halten dann den nachfolgenden Verkehr auf. Innerhalb des finanziellen Rahmens haben Sie völlige Freiheit: Welche Verbindung gehe ich als nächstes an? Wähle ich Straße, Schiene, Luft oder Wasser? Und wo kann ich meinen härtesten Rivalen am besten ärgern? Bei dem Suchfaktor, den das

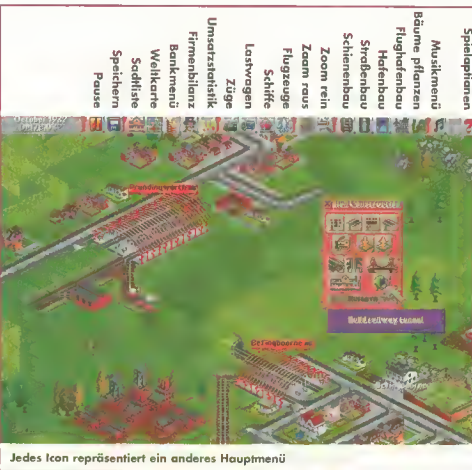
Aufbaufieber auslösen kann, übersieht man leicht gewisse Leerlauferscheinungen. Außer dem Geldverdienen gibt es keine nennenswerten Spielziele. Sie können die Entwicklung nicht direkt beeinflussen und statt der gelegentlichen Subventionen hätte man sich ein paar handfeste Sondermissionen oder Spezial-Szenarios gewünscht.

Ein intakter Spielstand bei Transport Tycoon ist ähnlich befriedigend wie eine vollendete Modelleisenbahn-Anlage: Der Aufbau war langwierig und mit so manchem Rückschlag verbunden, aber wenn alles mal läuft, lehnt man sich befriedigt zurück. Allzu tief-schürfende taktische Hintergründe dürfen Sie ebenso wenig erwarten wie große Überraschungseffekte. Hier wird lediglich munter gebaut oder geplant, das aber auf hohem Niveau: unterhaltsam und verblüffend kurzweilig.

idyllisches Fleckerl kann durch Straßen und Schienen an Attraktivität gewinnen und schneller wachsen. Angebot und Nachfrage sollten analysiert werden, bevor Sie für viel Geld frischen Asphalt verlegen oder die Landschaft mit Schienensträngen tapezieren. Zwischen zwei Städten ist der Austausch von Post und Passagieren in der Regel eine gute Wahl. Je größer die Ortschaften und je zentraler die Lage Ihrer Stationen, desto gewaltiger der Andrang. Freilich kann das Passagieroukommen dadurch geschmälert werden, daß Ihnen eine Computerfirma in der selben Stadt Konkur-

renz macht – dazu später mehr. Die Lukrativität des Gütertransports sollte man keinesfalls unterschätzen. Eine Fabrik braucht Öl, um Plastikköpfchen herzustellen, die man wiederum in einer größeren Stadt abliefern kann – her mit den Brummis! Das Einkommen für jede Fuhr errechnet sich nach Schnelligkeit und Distanz des Transports; außerdem spielt die Fracht selber eine Rolle: Für Post gibt's nicht mehr viel, wenn die Zustellung ewig lange dauert. Öl hingegen beschert auch bei größeren Bummelleinen noch eine erbauliche Marge.

Bei jedem Spielstart wird eine neue Welt mit zufällig verteilten Städten und Industrieanlagen generiert. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen ebenso für Abwechslung wie die sieben realisierenden Firmen, die vom Computer gesteuert werden. Im »Custom«-Menü lassen sich die einzelnen Spielparameter nach genauer zurechtfäulen: Schlauheit und Schnelligkeit der Gegner bestimmen Sie ebenso wie Kreditvaluen, Hügeligkeit des Geländes und Gewässeranteil. Über Modem agieren zwei menschliche Spieler simultan in



Jedes Icon repräsentiert ein anderes Hauptmenü



Wertwald und Brungen liegen schön dicht zusammen – da läßt sich billig eine Busverbindung bauen



Zuerst werden die steilsten Abschnitte zwischen den Städten eingebebt



Als nächstes bauen wir Bushaltestellen. Die blauen Gitter zeigen an, wie weit der Radius der Station reichen wird



Schließlich kauft man ein paar Busse und legt deren Fahrplan fest



Die Verbindung steht und sorgt für die ersten regelmäßigen Einnahmen

einem Szenario. Zu Beginn erwartet Sie eine jungfräuliche Landschaft: idyllische Dörflein, unberührte Hügel und Wälder – aber nicht mehr lange. Zögern Sie mit Ihren Aktivitäten nicht; wenn Sie keine Schnellstraße durch den lauschigen Hain bauen, macht es der Computergegner. Für den Anfang sucht man sich am besten zwei relativ dicht beieinander liegende, nicht zu mickrige Städte aus. Die erste Verbindung, die wir uns leisten können, ist eine Straße. Also das Straßenbau-Menü angeklickt und die beiden Städte durch das





Pflanzen von Asphaltinseln verbinden. Klar, daß Sie dabei auf eine möglichst kurze Distanz und Steigungen achten sollen: Wenn unser Bus verwinkelt über Hügel gehetzt wird, verlängert sich die Fahrzeit unnötig.

Meistens werden Sie einige Felder Landschaft einebnen müssen; auf zu schraffem, schrägem Untergrund läßt sich keine Straße bauen. Als wär's eine Reminiszenz an »Populous« genügt ein Mausklick zum Plattmachen oder Erhöhen des Geländes. Eine solche Bagger-Aktivität geschieht zwar in Sekundenschnelle, kostet aber je nach Terrain einen bestimmten Geldbetrag.

Schließlich ist die Verbindung fertig – fehlt nur noch ein Fahrzeug zum Glück. Im Straßenbau-Menü klicken wir zunächst das Icon für Busstationen an; Start- und Zielpunkt des Fahrplans lassen sich nur anhand von solchen Aufenthaltspunkten festlegen. Achten Sie auf eine möglichst zentrale Stationslage, damit der »Passagierradius« groß ist. Zu guter Letzt bauen wir noch ein Depot zur Konstruktion neuer und zur Wartung älterer Fahrzeuge.

## jörg langer

Eine Eisenbahn aus Railroad Tycoon verfährt sich, landet in einem Sim-City-Szenario und – Wuppst! – haben wir ein neues Spiel. Gut geklaut ist oft schon halb gewonnen, das beweist auch Transport Tycoon: Hachaufläsende Grafik, viele Fahrzeuge und gleich vier Transport-Kategorien animieren zum Drauflassspielen.

An die beiden großen Vorbilder kommt der Ableger aber nicht ganz heran; dazu fehlt es an neuen Ideen. Auch die Steuerung ist ein wenig umständlich geraten, ganz zu schweigen von der teilweise überhand nehmenden Fensterflut. Trotzdem bietet das komplexe Beförderungsvergnügen genug Stoff für Fans des Aufbau-Genres.



Zu Stationen und Industriegebäuden können Sie solche Detailinfos abrufen

Im Anschaffungs-menü ignoriert man zunächst die diversen Lastertypen, kauft einen Bus und stellt seinen Fahrplan zusammen. Jetzt noch durch einen finalen Klick den Betrieb der Neuanschaffung starten und schon geht das Fuhrgeschäft los: Der Bus pendelt zwischen den beiden Stationen, wobei er die günstigste Route befährt. Das Be- und Entladen der Passagiere geschieht automatisch. An jeder Station wird kurz angezeigt, wieviel Einkommen Ihnen die gerade gemachte Fuhre bringt.

Nach dem Prinzip »bauen, kaufen, planen« kümmern Sie sich auch um andere Vehikel. Durch den Ausbau des Straßennetzes und die Anschaffung der entsprechenden Brummis transportiert man Güter. In der Anschaffung teuer, doch

äußerst profitabel ist der Aufbau eines Schienennetzes. Eine Lokomotive kostet ein paar Mark mehr als ein Laster, aber sie läßt sich durch das Anhängen entsprechender Waggons flexibel einsetzen. Während Autos nur einen Typ Fracht pro LKW transportieren, schleppt ein entsprechend bestückter Zug

sowohl Passagiere als auch Post und Brennholz von Ort zu Ort. Nicht zu unterschätzen: Auf einer gebauten Straße kann jeder fahren – aber auf den Gleisen nur Loks der Firma, die diese Strecke errichtet hat. Um Straßen- und Schienennetze broucht sich ein Flugzeug nicht zu kümmern. Die Kapazität von Fliegern ist aber nicht überwältigend. Sie eignen sich am besten zur schnellen

Überbrückung von langen Distanzen mit Post und Passagieren. Auch beim Aufbau von Schiffstraßen muß man sich nur um das Errichten von Docks kümmern, die Zugang zum Wasser haben. Die von Ihnen eingesetzten Fähren verkehren dann brav zwischen den angegebenen Häfen.

Die Monate und Jahre vergehen, die Bilanzkurve erhebt sich aus den Niederungen der roten Zahlen und der Gründungskredit wurde an die Bank zurückgezahlt. Was ist der Sinn des



## im wettbewerb

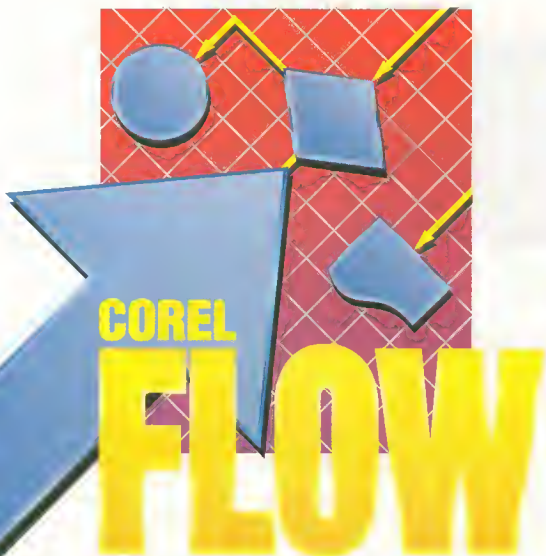
Aufbau, Infrastruktur, Geld verdienen – wer solche Tugenden in einem Strategiespiel schätzt, hat viel Auswahl. »Nur eine Stadt, aber viele Details, Szenarien und Abwechslung bietet das enorm unterhaltsame SimCity 2000.

Railroad Tycoon nimmt trotz eines 5-Präzenti-Altersabschlages (Zahl der Zeit) immer noch eine Sonderstellung dank seines Spielwizes ein. Transport ist optisch wesentlich besser und komfortabler, aber nicht ganz so herausfordernd.

Auch das ein Jahr alte »Aufschwung Ost« spürt die heutigen Maßstäbe. Die anspruchsvolle, aber staubtrockene Simulation der Infrastruktur in den neuen Bundesländern wird um 5 Punkte abgewertet. Gegenüber den höchst irdischen Konkurrenten in dieser Rangliste wirkt die Weltraum-Kolonie Outpost mächtig schnarchig.

SimCity 2000	90
Railroad Tycoon	87
TRANSPORT TYCOON	82
Aufschwung Ost	77
Outpost	55





# COREL FLOW

**Aussagekräftige Diagramme im Handumdrehen!**

Mit CorelFLOW können Sie Ihre Ideen einfach und schnell in Form von Organigrammen, Diagrammen, schematischen Darstellungen und mehr...organisieren und anderen mitteilen!



Planetsoft's  
**Logibyte**

SOFTWARE  
& BÜCHER



Logibyte Center  
Helmholtzstr. 101 am  
Königsplatz Berlin

Logibyte Shop bei A-Z  
Königsplatz 101  
10178 Berlin-Mitte

Logibyte  
Bestellannahme  
10178 Berlin-Mitte  
10155 Berlin-Mitte

Jetzt lassen wir  
auf Ihren Anruf!



bei  
Software-Telefon:

**(030) 396 000 - 10  
(030) 396 9695**

**Unglaublicher Leistungsumfang!**

- 2000 Symbole
- 1000 Clipart-Bilder
- 1000 Corel Photos auf CD
- 100 TrueType-Schriften

**Leichte Bedienung!**

- Drag & Drop
- Automatische Umfrüherbindungen
- Direkte Text- und Linienbearbeitung
- Individuell einstellbarer Arbeitsbereich

**Leistungsstärke!**

- OLE 2.0-Unterstützung
- Individuelle Smart-Symbol-Bibliotheken
- Anwendungs- und Diagrammverknüpfungen
- Zugriff auf unterschiedliche Smart-Bibliotheken
- Automatische Größenanpassung der Symbole im Text
- Flexible Objektbearbeitung
- Rechtschreibhilfe
- Netzwerkfähig



Machen Sie mit über 2 Millionen Dollar überlappend internationalen Corel-Design-Wettbewerb und gewinnen Sie! (September bis März)  
Ein Rückruf-Fax mit dem Teilnahmeformular erhalten Sie unter der Faxnummer: 001-613-728-0826 App. 3040, Dokument 1004  
Wenn Sie eine Nachricht heruntergeladen möchten, wählen Sie bitte 001-613-728-0826 App. 81658

**COREL**  
0130 815074



Je besser Ihr Transport-Service, desto mehr mögen Sie die Stadtväter. Die »grüne« Station »Knuddel West« betreibt ein Computergegner.

ganzen? Nun, zum einen gibt es wirklich viel zu verbinden – das Spielgebiet ist riesig. Durch die Entwicklungen der Städte und Industrien sind immer wieder neue Routen notwendig. Allein der Ausbau des Straßen- und Schienennetzes mit Tunnels, Brücken und allen damit verbundenen Tücken wird Sie fordern. Kein Vehikel hält ewig; verbringt der Bus mehr Zeit in der Werkstatt als auf der Straße, neigt sich seine Blechexistenz dem Ende entgegen. Fuhrpark-Updates empfehlen sich auch, weil im Lauf der Spieljahre immer wieder neue, bessere (und teurere) Laks, Flieger, Schiffe oder Laster erfunden werden. Wenn Sie Ihre Fracht dadurch schneller befördern, zahlt sich die Investition rasch aus.

Die Computergegner schlafen nicht. Im Gegensatz zu »Railroad Tycoon« kann jede Firma in beliebigen Städten neue Stationen errichten. Sie müssen also keine durchgehende Verbindung aufbauen, um einen bestimmten Ort anzufahren. Natürlich macht es sich bemerkbar, wenn drei Blocks von Poing Central entfernt der Konkurrenz-Bahnhof Poing East eröffnet wird. Für jede Station läßt sich die aktuelle Beliebtheit der Transportfirmen anzeigen; die Stadtväter verkünden auch über eine Gesamtwertung, welches Unternehmen sie am meisten schätzen. Langfristig wichtig: Je unentbehrlicher Sie sich in einer Stadt machen, desto größere Grundstücksflächen werden Ihrem Konzern zugeschlagen. Vor allem die



**Schnellbau:** Ein längerer Straßenabschnitt läßt sich in einem Rutsch durchziehen



Schienennetze der Konkurrenz, die man natürlich nicht einfach wegspargeln darf, stellen später ein Problem dar.

Besondere Ereignisse werden in kleinen Fenstern angezeigt. Das können

Informationen über den Boom einzelner Fabriken sein, Angebote für besonders gut subventionierte Verbindungen oder Gründungen neuer Firmen. Bis zu acht Unternehmen (Sie eingeschlossen) ringen um die Transport-Taler. Wenn es einem Computerrivalen nicht so gut geht, bekommen Sie manchmal

ein Übernahme-Angebot unterbreitet: Legt man eine bestimmte Geldsumme auf den Tisch, wird man zum Eigner aller Fahrzeuge und Stationen dieses Mitbewerbers.

Eine Reihe von Statistiken und Ansichten (in drei Zoom-Stufen) helfen, beim umfangreichen Szenario durchzublickern.

Am oberen Bildrand sind

die Icons kompakt untergebracht; alle Anzeigen lassen sich dank Fenster-Technik (...und das ganz ohne Windows) beliebig auf dem Bildschirm arrangieren. Dabei gibt es so nette Spielereien wie die animierte »Nahaufnahme« eines bestimmten Fahr- oder Flugzeugs in einem Fenster: Eine unsichtbare Kamera folgt diesem Vehikel auf dem Weg durch die Spielwelt. Die Hauptansicht läßt sich rasch auf einzelne Stationen, Städte oder Fahrzeuge zentrieren und wenn's Ihnen zu wirr wird, frieren Sie den Ablauf vorübergehend ein. Neben diesem Pause-Modus gibt es aber keine einstellbaren Spielgeschwindigkeiten; das Geschehen läuft in Echtzeit ab. Das in mehrere Kapitel unterteilte Tutorial erleichtert den Einstieg. Eine deutsche Version wird auch nicht lange auf sich warten lassen; Micraprase kündigt noch vor Weihnachten das Erscheinen eines germanisierten Transport Tycoon an. (HJ)

Difficulty Level		
Easy	Medium	Hard
<ul style="list-style-type: none"> <li>Maximum no. competitors: 7</li> <li>No. of towns: High</li> <li>No. of industries: Low</li> <li>Maximum loan: £200,000</li> <li>Initial interest rate: 5%</li> <li>Vehicle running costs: Medium</li> <li>Construction speed of competitors: Fast</li> <li>Intelligence of competitors: High</li> <li>Vehicle breakdowns: Normal</li> <li>Subsidy multiplier: x2</li> <li>Cost of construction: Medium</li> <li>Terrain type: Mountainous</li> <li>Quantity of sea-fakers: Low</li> </ul>		

Der Schwierigkeitsgrad wird diffizil eingestellt

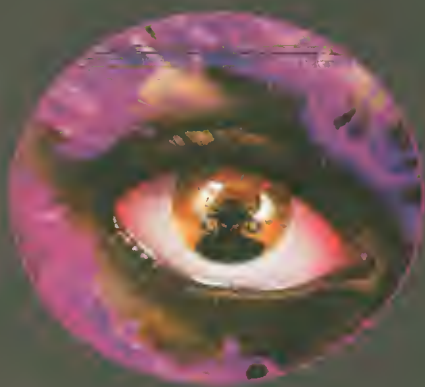
## transport tycoon

276K 384/486 VGA Super VGA SoundMaster S/PBaster Pro General MIDI (C) Audio Maus Joystick

<b>Spiel-Typ</b> Strategiespiel <b>Hersteller</b> Micraprase <b>Co.-Preis</b> DM 130,- <b>Kapieschutz</b> - <b>Anleitung</b> Deutsch: gut <b>Spieltext</b> Englisch: mittelschwer (deutsche Version in Vorbereitung)	<b>Bedienung</b> Gut <b>Anspruch</b> Für Einsteiger und Fortgeschrittene <b>Grafik</b> Gut <b>Sound</b> Befriedigend	<b>Freies RAM:</b> min. 4 MByte <b>Festplattenplatz:</b> ca. 5 MByte <b>Besonderheiten:</b> Schwierigkeitsgrad detailliert einstellbar. Zwei Personen können per Modem simultan spielen. <b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 33 Mhz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.
--	---	---



HALTEN SIE DIE  
AUGEN OFFEN NACH



MASTER OF  
**MAGIC**

ERHÄLTICH FÜR IBM-PCS UND KOMPATIBLE

MASTER OF

**MAGIC**™

**MICRO PROSE**



# MAGIC CARPET

Aus der 3D-Action-Flut ragt das neue Bullfrag-Glanzstück weit heraus. Der »Teppich-Simulator« sieht nicht nur unverschämte gut aus, sondern bietet auch erfreuliche strategische Feinheiten.

**S**eit über zehn Jahren denken sich viele Programmierer immer neue Ideen für Computerspiele aus. Deswegen kommt es nur nach höchst selten vor, daß sich angesichts einer Neuheit die Worte »Warum hat da vorher noch keiner dran gedacht?« aufdrängen. Genau diesen Satz darf man berechtigterweise bei Bullfrags »Magic Carpet« wahlig seufzen. Einen fliegenden Teppich zu simulieren, ist gar nicht mal abwegig; insbesondere, weil das arabische Ambiente aus 1001 Nacht in vielen Computerspielen auftauchte – trotzdem hat es bisher niemand gemacht.

Magic Carpet verlegt die Handlung in eine völlig fremde Welt, die mit Shehezade nur wenig zu tun hat. Hier gibt es »Mana«, gebündelte magische Energie, die ähnlich begehrt ist wie bei uns das Erdöl. Mana kann man mittels Minen aus dem Boden holen und damit Maschinen antreiben oder Licht und Wärme erzeugen. Kein Wunder, daß es ständig Krach um dieses Wundermittelchen gibt. Er eskaliert zu einem Krieg, als die



Ein Lindwurm wirft mit Feuerbällen, ein Vulkan verwüstet das Land – und alles wegen ein paar Kugeln Mana...



Ihr Ballon sammelt das wertvolle Mana ein, um es zum Schloß zu transportieren

Bodenschätze fast aufgebraucht sind. Durch Magie erzeugte Monster ziehen als Mana-Diebe durch das Land, Zauberer haben dank des harten Konkurrenzkampfs nur noch eine geringe Lebenserwartung. Ein besonders abgefeimter Magier will all seine

Gegner mit einem einzigen Super-Zauber für immer besiegen. Leider sind die Konsequenzen des Spruchs viel schlimmer: Die Welt zerfällt in 50 isolierte Teile und auch diese werden bald zerstört, wenn sie nicht durch genügend Mana in ein Gleichgewicht gebracht werden. Der Zauberer selbst überlebt seinen eigenen, tragischen Spruch nicht, so daß es an seinem Gehilfen hängen bleibt, die Welt wieder zu kitten.

Somit schwingen Sie sich auf einen fliegenden Teppich, um möglichst viel Mana aufzusammeln. Leider liegt es nicht mehr frei herum und kann auch nicht aus dem erschöpften Erdboden gefördert werden. Es bleibt Ihnen also nur der Kampf gegen magische Kreaturen, in denen Mana gespeichert ist. Zerstören Sie diese Monster, wird der begehrte Stoff in golden schimmernden Kugeln frei-



Knapp vorbei ist auch daneben – der gegerichte Zauberer entwischt dieser Attacke



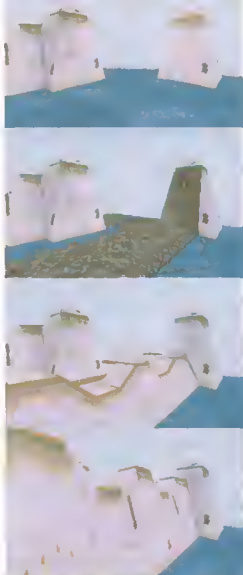


gesetzt. Dieses freie Mana müssen Sie mit einem Zauberspruch in Besitz nehmen; es erhält dann eine silberne Farbe und wird Ihrem Kanta gutgeschrieben.

Auch wenn es Ihnen gehört, können Sie mit dem herumliegenden Mana zunächst nichts anfangen. Mit einem weiteren Zauberspruch erschaffen Sie deswegen ein Schloß, das in eindrucksvoller Grafik aus dem Boden wächst. Zu jedem Schloß gehört mindestens ein Heißluft-Ballon, der ihr Mana einsammelt und zum Einkellern nach Hause bringt. Erst wenn es dort abgeladen wurde, ist es sicher untergebracht und wird zur Rettung der Welt verwendet. Lagert genug Mana im Schloß, haben Sie diese Welt gerettet und können sich der nächsten widmen.

Diese Ausgangssituation allein klingt schon nach einem verlockenden Spiel, doch bei Magic Carpet kommen zahlreiche strategische Details hinzu. Denn viele der Mini-Welten, die Sie besuchen, waren im Besitz von anderen Zaubernern. Die haben nicht nur Manster, sondern auch zahlreiche Fallensysteme hinterlassen, welche durch Schalter ausgelöst werden. Diese Schalter sind meistens Kreise aus Steinen – wenn Sie in das Zentrum fliegen, wird eine magische Aktion ausgelöst.

Da es aber auch positive Effekte geben kann, sollten Sie diese Schalter nicht grundsätzlich meiden. Manchmal hat ein Zauberner sogar einen Käder, wie beispielsweise einen neuen Zauberspruch, im Steinkreis ausgelegt. Je nach Level sollten Sie sich auf völlig unterschiedliche Effekte einstellen. Mal wird durch den Schalter einfach nur ein Schwarm Killerbienen auf Sie gehetzt, ein anderes Mal hingegen verwandelt sich der komplette Level von einer einfachen Berg-Landschaft in ein Labyrinth mit unüberfliegbar hohen Mauern.



Das Meer mutiert: Die grafischen Effekte bei der Schloßvergrößerung sind atemberaubend

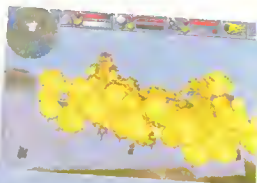
Außerdem sind Sie nicht der einzige Zauberehring. Diverse andere Teppichflieger wallen natürlich auch den Weltenreiter-Ruhm einstreichen. Sie versuchen deswegen, vor Ihnen an das Mana heranzukommen. Hier gelangen dann diverse taktische Überlegungen ins Spiel, denn offen herumliegendes Mana kann schlicht und einfach gestohlen werden. »Fremdes« Mana sehen Sie als rote Kugeln, die Sie mit Ihrem Besitz-Spruch einfach in eigenes Mana verwandeln. Natürlich versuchen die Gegner genau das Gleiche. Sie können auch probieren, den Ballon eines Gegners abzuschießen und so an alles Mana zu gelangen, welches dieser schon eingesammelt hatte.

In Levels, in denen mehr als ein Computergegner gegen Sie arbeitet, wird sogar der Aufbau des eigenen Schlosses an der richtigen Stelle zur strategischen Komponente. Stellen Sie es möglichst weit weg auf, um vor Angriffen sicher zu sein? Oder vielleicht doch lieber ganz nah an den gegnerischen Standart, um ihm bei Schloßweiterungen wichtiges Land abzutrotzen und möglichst schnell geklautes Mana sicher unterzubringen?

Nach einigen Levels verlagert sich Magic Carpet vom reinen Action-Manster-Abballern zum gewitzten Strategiespiel um das Mana. Dann

beginnt auch die »Bevölkerung« der Welten an Bedeutung zu gewinnen. Wenn Sie im Eifer des Gefechts aus Versehen daneben schießen und einen unschuldigen Passanten in einen Feuerball verwandeln, richtet sich das Gemüt der Bewohner gegen Sie. Sind diese erstmal richtig sauer, werden nicht nur Sie angegriffen; die Einwohner stellen ihr Mana sogar Ihren Gegnern zur Verfügung.

Steht ein Schloß erstmal in Brand, hilft keine Feuerwehr



Gemeine Taktiken: Wir warten ab, wer von den beiden den Kampf überlebt und holt uns dann das Mana.



## magic carpet

Die rasante Berg- und Talfahrt von Magic Carpet ist noch am ehesten mit dem Hubschrauber-Actionspiel »Comanche« zu vergleichen, welches aber keinesfalls einen solchen strategischen Tiefgang bietet. »Inferna« erreicht zwar nicht das Carpet-Niveau, ist aber für Spieler mit kleineren PCs die bessere Alternative. »Doom 2« bietet trotz Netzwerk-Madus nicht die Spieltiefe des fliegenden Teppichs und ganz abgeschlagen bleibt das wirre Cyberpunk-Geräse »Delta V« auf der Strecke.

MAGIC CARPET	92
Comanche	86
Doom 2 – Hell on Earth	83
Inferna	79
Delta V	46



Die wichtigsten Funktionen im Überblick

gung. Umgekehrt können Sie darauf hoffen, daß eine freundlich gesannene Bevölkerung unser Mana-Konto positiv beeinflusst.

Der Flug auf dem fliegenden Teppich läßt sich natürlich nur in 3D-Grafik so richtig überzeugend darstellen. Bullfrag verwendet dafür diverse neue Programmier-Techniken, die für eine gewitzte Landschaftsdarstellung mit faszinierenden Spezialeffekten sorgen. Wenn Sie zum Beispiel ein Schloß bauen oder vergrößern, scheint es tatsächlich in Echtzeit aus dem Boden zu wachsen. Genauso ist die Wirkung von Zaubersprüchen, die Vulkane, Erdbeben oder Schluchten erzeugen, live am Bildschirm zu sehen – es macht nicht »Plapp« und der Vulkan ist da, sondern er bricht langsam und mit bedrohlicher Geräuschkulisse aus dem Erdreich hervor.

Bis zum Ende des Spiels können Sie 20 verschiedene Zaubersprüche einsammeln; die ersten drei gibt es gleich in Level 1 (»Besitz«, »Feuerball« und »Schloß bauen«), danach machen sich die Sprüche rar und müssen in den jeweiligen Levels gefunden werden. Gesammelte Zauber verbleiben auch bei einem Wechsel zur nächsten Welt in Ihrem Inventar und werden beim Speichern des Spielstands mitgesichert. Das Angebot reicht von einem Turba-Teppich über einen Tele-

portationspruch bis hin zum Erzeugen einer Armee von Skeletten, die alles und jeden angreift. In der Nähe eines gegnerischen Schlosses angewandt, hat Ihr Zauberkollege jetzt eine Menge mit der Verteidigung zu tun – aber wehe, die Skelette siegen und suchen sich dann Ihr Schloß als

nächstes Ziel aus. Das Prinzip, nach dem die mächtigsten Sprüche auch immer negative Effekte haben, stellt sicher, daß Sie noch Einsammeln eines guten Zaubers nicht automatisch alle Kämpfe gewinnen. Man muß immer abwägen, ob sich der Einsatz lohnt. Außerdem verbrauchen die Sprüche auch Ihr persönliches Mana, welches sich nur langsam regeneriert (Sie selbst benötigen nur einen Bruchteil des Manas, der zur Weltenrettung benötigt wird). Deswegen sind viele Sprüche mit hohem Magie-Verbrauch nur ein oder zweimal pro Level

**Kein fauler Zauber:**  
Eine Schlucht entsteht in wenigen Sekunden und zieht sich dann durch große Teile des Levels

anwendbar.

Bei Magic Carpet sehen Sie normalerweise eine bildschirmfüllende 3D-Sicht, die zur Beschleunigung auch verkleinert werden kann. Ein Rodor-schirm und diverse Statusanzeigen füllen den oberen Bildrand. Mit Druck auf die Return-Taste sehen Sie eine genaue Karte des aktuellen Levels und eine Liste aller Sprüche, die Sie schon hoben. Zwei Zauber lassen sich quasi in die Hände nehmen: Linke und rechte Maustaste lösen jeweils einen magischen Spuch aus und können jederzeit von Ihnen frei belegt werden. Für schnelles Umschalten, ohne die Karte aufrufen zu müssen, sind auch die Zifferntasten sinnvoll belegt.



Die Karte gibt einen Überblick über den Level, der gerade in höheren Stufen oft sehr seltsam aufgebaut ist

## boris schneider

Man nehme das ausgenudelte Genre »3D-Spiel«, eine pfiffige Rahmenhandlung sowie einen ganzen Sack unverbrauchter Spielideen. Das gebe man alles einem Team, das sein Feuer nicht in den ersten fünf Minuten verbrät, sondern sich Zeit nimmt, ein Spiel regelrecht zu entwickeln. Heraus kommt Magic Carpet, das nicht nur mit Effekten und Intris überzeugt, sondern dazu eine stets steigende Spieliefe bietet. Die 50 Levels sind fast perfekt angeordnet: Am Anfang hat man ein relativ simples Actionspiel, um sich mit der Mechanik und der Steuerung vertraut zu machen. Nach und nach kommen immer mehr Elemente hinzu und fast unmerklich drifft das Spielziel vom reinen Ballern in die taktische

Finesse ab. Da wächst der fliegende Teppich dann über Damm und Kansarten hinaus, denen zum Thema »siebzehnte Level« halt nur »nach ein größeres Mansh« einfällt und nicht etwa intelligentes Design. Bis alle 50 Welten gekickt sind, vergeht eine ganze Weile, bei der man blendend unterhalten wird. Einen Haken hat die Sache aber doch: Mit weniger als einem DX2/50 salten Sie Magic Carpet gar nicht erst installieren. Zwar erreicht man durch ein kleineres 3D-Fenster und das Abschalten aller Sanderffekte auch auf langsameren Rechnern ein akzeptables Tempo, doch auf die 3D-Brille und andere Gags muß man dann zwangsweise verzichten.

# Electronic Handels GmbH

Industriestraße 1 - 63517 Rodenbach  
 Tel: 0 61 84 - 5 10 94 - Fax: 0 61 84 - 5 05 55

**24 Stunden Service**      **3 Jahre Garantie**      **48 Stunden Lieferzeit**

## MDX 486 DX-40 VLB

- Desktop oder Mini Tower Gehäuse  
 - 80486 DX 40 mit 256 KB Cache on Board  
 - Inkl. zwei VLB Steckplätze  
 - Inkl. Cooling Kit zur Prozessorkühlung  
 - Inkl. 340 MB Festplatte  
 - Inkl. VGA VLB Grafikkarte 1MB aufrüstbar auf 2 MB  
 - Inkl. VLB IDE AT Bus Controller  
 - Inkl. 14" VGA Color Monitor MPRII  
 - Inkl. 1,44 MB Diskettenlaufwerk  
 - Inkl. Tastatur 102 Tasten deutsch  
 - Inkl. 4 MB Hauptspeicher  
 - Inkl. AT Multi I/O Karte mit 1P, 2S, 1G

**DM 1555,--**

**Aufpreis für DX 2/66 CPU DM 149,--**

**Aufpreis für DX 2/80 CPU DM 399,--**

## MDX Pentium

- Desktop oder Mini Tower Gehäuse  
 - Pentium 60 MHz mit 256 KB Cache on Board  
 - Inkl. drei PCI, zwei VLB Steckplätze  
 - Inkl. Cooling Kit zur Prozessorkühlung  
 - Inkl. 340 MB Festplatte  
 - Inkl. VGA VLB Grafikkarte 1MB aufrüstbar auf 2 MB  
 - Inkl. VLB IDE AT Bus Controller  
 - Inkl. 14" VGA Color Monitor MPRII, Green  
 - Inkl. 1,44 MB Diskettenlaufwerk  
 - Inkl. Tastatur 102 Tasten deutsch  
 - Inkl. 4 MB Hauptspeicher  
 - Inkl. AT Multi I/O Karte mit 1P, 2S, 1G  
 - Inkl. Maus (3 Tasten)  
 - Inkl. Maus Pad

**DM 2349,--**

**Aufpreis für PENTIUM 90MHz DM 599,--**

## Mitsumi CD ROM

**199,--**

- Double Speed
- Photo CD und Multisession fähig
- Microsoft Multi Media kompatibel

## Mitsumi CD ROM

**349,--**

- Tripple Speed
- Photo CD und Multisession fähig
- Microsoft Multi Media kompatibel

## MDX 386 DX-40

- Desktop oder Mini Tower Gehäuse  
 - 80386 - DX 40 mit 128 KB Cache on Board  
 - Inkl. 340 MB Festplatte  
 - Inkl. VGA Grafikkarte  
 - Inkl. 14" VGA Color Monitor MPRII, Green  
 - Inkl. 1,44 MB Diskettenlaufwerk  
 - Inkl. Tastatur 102 Tasten deutsch  
 - Inkl. 4 MB Hauptspeicher  
 - Inkl. AT Multi I/O Karte mit 1P, 2S, 1G  
 - Inkl. Maus (3 Tasten)  
 - Inkl. Maus Pad

**DM 1299,--**

## Streamer 250 MB

IOmega Intern **259,-- DM**

IOmega Parallel Port **599,-- DM**

mit Central Point Backup Software für Dos & Windows.  
 Bei parallel Streamer wird normaler Druckbetrieb nicht  
 eingeschränkt.

(Streamer Cartridge 2120 - 5 Stück DM 139,--)

## Allgemeine Informationen

Preisänderungen, technische Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dieses Angebot ist  
 freibleibend. Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Produkte und Warenzeichen ihrer Hersteller. Die  
 Lieferung erfolgt urrell auf Lager per UPS Bannachnahme. Das Angebot ist gültig solange Vorrat reicht.

## Aufpreise: (nur in Verbindung mit PC)

Ram Erweiterung auf 8 MB	289,--
Ram Erweiterung auf 16 MB	749,--
Dos 6.2 & Windows 3.1	99,--
Tower Gehäuse	99,--
420 MB Festplatte	69,--
540 MB Festplatte	109,--
15" Monitor MPR II Non-Interlaced	249,--

## Drucker

HP 520 Tintenstrahl	499,--
HP 560 C Tintenstrahl	899,--
Epson Stylus Color	999,--
HP Laserjet IV L, 4 Seiten/min.	999,--
NEC P2Q 24-Nadeldrucker	319,--

## Top CD Auswahl ab DM 11,99

- Aktuelle Game CD 600 MB
- Doom Spezial CD
- Top Utilities für Windows
- OS/2 Utilities

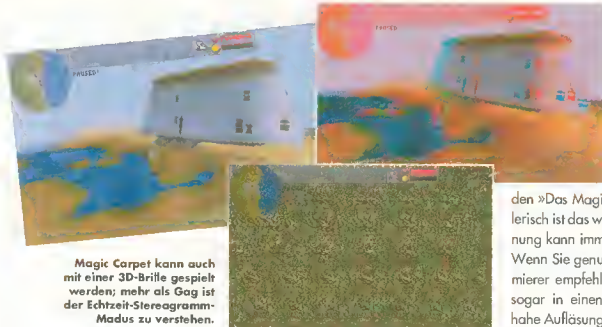
Soundblaster 2.0 Komp. 8 Bit **69,--**

Soundblaster 2.0 Komp. 16 Bit **159,--**

- inkl. Software
- CD-Rom Anschluß, u.s.w

Ein Paar Aktiv Speaker **29,--**

Ein Paar Passiv Speaker **9,99**



Magic Carpet kann auch mit einer 3D-Brille gespielt werden; mehr als Gag ist der Echtzeit-Stereogramm-Madus zu verstehen.

Für die Steuerung des Teppichs benötigt man eine Maus und die Cursortasten. Mit der Maus drehen Sie den Teppich nach oben, unten, links und rechts, mit der Tastatur geben Sie dem Teppich Tempa in die entsprechenden Richtungen. Die Funktionstasten sind mit einer ganzen Batterie von grafischen Effekten belegt. Vom Weichzeichner über Spiegelungen im Wasser bis hin zu einem kaum beschreibbaren Wischeffekt reicht die Palette. Außerdem dürfen Sie in einen 3D-Madus umschalten, der eine Rat/Blau-Brille verwendet. Das plastische Bild ist kein reiner Gag – bei mehreren Angreifern aus der Luft sieht man



Rote Mana-Bälle gehören Gegnern, silberne Ihnen und die gelben sind noch »frei«

jörg langer

Wenn es zur Zeit ein Spiel gibt, das man schon vom bloßen Zuseher her toll findet, ist es mit Sicherheit Magic Carpet. Was die Bildschirmfotos gar nicht rüberbringen können, ist der rasante Flugeffekt, den man als Teppich-Pilot genießen darf – einen schnellen Rechner vorausgesetzt. Das Programm wäre aber kaum von Bullfrog, wenn es nicht auch motivierende spielerische Elemente enthielte. Das Grundprinzip des Burgen-Eroberns und Mana-Sammelns ist einfach, trotzdem bleibt viel Freiraum für taktische Kniffe und einen von Level zu Level immer größer werdenden Schwierigkeitsgrad. Die Steuerung des Flitzfußab-

treeters bedarf allerdings ein wenig Einarbeitungszeit: Gleichzeitig mit der Maus und den Pfeiltasten zu spielen, ist nicht unbedingt intuitiv. Hat man diese Hürde überwunden, gehen auch komplexe Flugmanöver leicht von der Hand.

Von allen Features hat es mir besonders die Netzwerkfunktion angetan: Aus dem hochklassigen Spiel wird ein wett-kampfbetontes 3D-Freundenfest, das bei uns einige Nächte lang das Büro stillgelegt hat. Schade, daß man nur im Netzwerk ein Teppichduell veranstalten kann; eine Madem-Funktion würde diesem Spielmodus wesentlich mehr Freunde beschern.

tatsächlich, welcher näher ist und auf welchen man seine Zaubersprüche konzentrieren sollte. Ganz verwegen nutzen den »Echtzeit-Autostereogramm-Madus«. Hier werden die Gebirge wie Bilder aus den »Das Magische Auge«-Büchern dargestellt. Spielerisch ist das wenig sinnvoll, aber die Echtzeit-Berechnung kann immerhin als toller Partygag dienen.

Wenn Sie genug Rechnerpower haben (die Programmierer empfehlen einen dicken Pentium), dürfen Sie sogar in einen Super-VGA-Madus umschalten. Die hohe Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten führt aber selbst auf einem DX2/66 zu extrem stackenden Grafiken und ist deswegen kaum zu empfehlen. Ähnlich viel Arbeit wie in die Grafik haben die Programmierer in den Sound gesteckt. Magic Carpet bietet eine Geräuschkulisse in vallem Stereo, die zum Aufdrehen der Lautsprecher animiert – natürlich müssen Sie eine Stereo-Soundkarte wie z.B. die Soundblaster Pra besitzen. Auf 16-Bit-Karten klingen die Explosionen besonders klar; außerdem werden die Lautstärken aller

Geräusche an die Entfernung angepaßt. Um wirklich alle Soundeffekte zu genießen, werden aber 8 MByte freies RAM benötigt – wenn Sie weniger RAM oder einen speicherfressenden Disk-Cache geladen haben, schaltet Magic Carpet in einen Mana-Madus.

Am meisten Spaß macht Magic Carpet gegen menschliche Mitspieler. Hier langt Bullfrog Hardware-technisch nochmal in die Vallen: Einen Modem-Madus gibt es nicht, auch mit Nullmodem-Kabeln kommen Sie nicht weiter. Um mit bis zu acht Zaubernern gegeneinander anzutreten, benötigen Sie ein komplettes Netzwerk mit NetBIOS-Emulation. Für den Netzwerk-Madus haben die Programmierer 20 komplett neue Levels programmiert, bei denen das Spiel gegeneinander besonders betant wird. Unsere Gesamtwertung bezieht sich allerdings nur auf den Einzelspieler-Madus. In Kürze soll außerdem ein Editor für eigene Levels angeboten werden. (bs)

**magic carpet**

784 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5-Blaster Pro General MIDI 16-Megabyte 10-Megabyte

<b>Spiel-Typ</b>	Action-/Strategiespiel	<b>Freies RAM:</b> min. 4 MByte (8 MByte für SVGA und Stereo-Sound)
<b>Hersteller</b>	Bullfrog/Electronic Arts	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 1 MByte
<b>Ca.-Preis</b>	DM 120,-	<b>Besonderheiten:</b> Bis zu acht Spielern im Netzwerkmodus (NetBIOS kompatibel); Disketten/Version in Planung.
<b>Kopierschutz</b>	-	<b>Wir empfehlen:</b> 486DX/2 mit 66 MHz, 8 MByte RAM, 16-Bit-Soundkarte und Maus.
<b>Anleitung</b>	Deutsch; gut	
<b>Spieltext</b>	Deutsch; gut	
<b>Bedienung</b>	Gut	
<b>Anspruch</b>	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	
<b>Grafik</b>	Sehr gut	
<b>Sound</b>	Sehr gut	

92



---

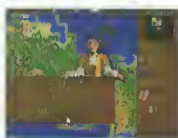
ERLEBEN SIE DIE GEBURT EINER NATION

# Sid Meier's COLONIZATION



*Sid Meier's*

NUR DAS BESTE SOLLTE IHNEN GUT GENUG SEIN!



FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE

# NASCAR RACING

**Rempel, Drängel, Vallgas: Bei NASCAR Racing, dem lang erwarteten Nachfolger zu Indy Car, geht es hart zu. Jetzt machen Sie auch mit Super VGA die Pisten unsicher.**

**V**or einem Jahr veröffentlichte das US-Programmier-team Papyrus »Indy Car Racing« und landete mit dieser Rennsimulation einen verdienten Hit. Spektakuläre Grafik, gebündelt mit einem tollen Fahrgefühl, begeisterte nicht nur eingefeischte Asphalt-Freaks. Der Nachfolger »NASCAR Racing« versetzt Sie hinter das Lenkrad eines sogenannten Stockcars, mit dem Sie über acht ovale Pisten sowie einen etwas kurvigeren Kurs jagen. Papyrus hat sich nicht auf die Simulation eines völlig neuen Fahrzeugtyps beschränkt; auch in punkto Grafik wird mehr geboten.

Die Stockcars sind in den USA mindestens so populär wie bei uns die Formel 1; Fahrer wie Rusty Wallace oder Ralph Tucker zählen zu den Volkshelden. Die bulligen und alles andere als leichten Brummer sind immer wieder gut für dramatische Rennen und wüste Unfallalgen, die aufgrund der stahlverkleideten Baliden meist relativ glimpflich ablaufen. Die Spannung dieser amerikanischen Rennserie will Papyrus mit NASCAR Racing einfangen und hat um der authentischen Atmosphäre Willen die Lizenzen mit allen Fahreramen gekauft.

Die Stockcars fahren mit Varliebe auf runden oder ovalen Strecken, die teilweise beeindruckende Geschwindigkeiten erlauben und deshalb abenteuerliche Steilkurven haben. Wer allerdings mit Vallgas in die erste Biegung rattert, wird schnell



Selbst mit Standard-VGA erkennt man die Fahrer in den Autos



Für die schönen Werbetafeln haben wir keinen Blick übrig, erst wird die Konkurrenz umrundet

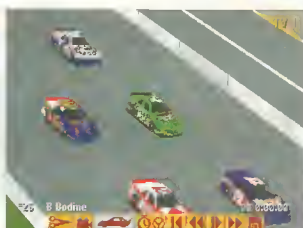
an der Betanbande kleben. Papyrus hat sich wieder einmal der ungehemmten Realitätsnähe verschrieben, so daß sich die simulierten Stockcars wirklich so verhalten wie ihre großen Brüder: schwerfällig, bei hohen Geschwin-

digkeiten labil und stets unberechenbar.

Wird nur eine Winzigkeit übersteuert, läßt man am besten das Lenkrad los und faltet die Hände zu einem Staßgebet, daß die Konkurrenten gut aufpassen und das schleudernde Auto nicht rammen mögen.

Mit der Funktion »Preseason Testing« üben Sie die neun Kurse erst einmal in Ruhe und machen sich mit den eigenwilligen Autos vertraut. Für eingefeischte Formel-1-Piloten bedeutet das eine gewaltige Umstellung, da die minderbespalteten Stockcars sich bei weitem nicht so schwungvoll in die Kurve legen lassen wie Michael Schuhmachers Bolide. Doch wenn Sie den Bogen erst mal raus haben, dürfen Sie sich auf spaßige Hochgeschwindigkeitsjagen freuen.

Wer die bisherigen Rennspiele immer zu pixelig fand und neidvoll auf die neuen hochauflösenden Flugsimulationen schielte, ist endlich erlöst. NASCAR Racing düst auch mit hochauflösender Super-VGA-Grafik über die Piste – allerdings kommen nur Besitzer absoluter High-End-Geräte in deren Genuß. Selbst auf einem DX-2-66-Rechner war das Fahrvergnügen erst nach Abschalten der meisten



Der Unterschied zwischen der Super-VGA-Grafik (links) und der niedrigen, aber erheblich schnelleren VGA-Auflösung ist deutlich



Neun originaletreue Kurse stehen zur Verfügung

Details einigermaßen erträglich. Die normale VGA-Auflösung (320 x 200 Bildpunkte) zischt hingegen auch auf mittleren 486ern halbwegs zügig dahin. Sie ist noch etwas

detaillierter als beim Vorgänger Indy Car Racing und wurde mit ein paar neuen Texturen verbessert.

Unverständlicherweise ist die Grafik aber langsamer als noch vor einem Jahr, obwohl der bewegte Bildschirmausschnitt kleiner ist als bei Indy Car Racing.

In einem Optionsmenü schaltet man einige optische Details weg, die Geschwindigkeit fressen. Alternativ geht der PC selbst mit der Texturvielfalt herunter, wenn eine beliebig einstellbare Bildrate unterschritten wird. Sogar mit einem DX-2-50 müssen manchmal Details geopfert werden, sonst ruckelt es spätestens, wenn Sie in einem Konvoi mit mehr als fünf anderen Autos stecken. Ist der Rechner schnell genug, sehen Sie aber die Strecken und Gegner in voller Pracht.

Die Autos sind reich verziert mit Werbung und Sprüchen der Fahrer; die Borden haben geschwärzte Stellen, die vom Aufprall der Autos herühren.

Da die Stockcars etwas stabiler als Indy Cars sind, halten sie auch den einen oder anderen Zusammenstoß mit Konkurrenten

## florian stangl

Nach einer Stunde Show in der Münchner Innenstadt kommt mir NASCAR Racing wie gerufen. Von wegen Schrittempo! Vollgas geht's in die Kurven, die Bande elegant gestreift, ab in den höchsten Gang und weiter. Was, da will mich einer überholen? Den Burschen dräng' ich in eine Gruppe anderer Fahrer und die schönste Mossenkarambolage seit dem letzten Ferienende ist nur eine Frage von Sekunden. Spielerisch hat NASCAR Racing mindestens so viel zu bieten wie sein Vorgänger Indy Car Racing. Die Umstellung auf die eigenwilligen Stock Cars ist reizvoll und die Strecken sind nur auf den

ersten Blick monoton, dann aber enorm anspruchsvoll. Features wie die Meisterschaftssaison und die individuellen, leicht wieder zu erkennenden Designs der Autos sorgen für viel Spaß beim Fahren.

Grafisch ist NASCAR Racing ungeschlagen. Die Super-VGA-Grafik ist herrlich detailliert und auf einem starken Pentium-Rechner auch schnell genug. Unter Standard-VGA sieht's immer noch sehr edel aus, obwohl nicht ganz ersichtlich ist, warum NASCAR Racing trotz des kleineren Bildschirmausschnitts stärker ruckelt als das rund ein Jahr alte Indy Car.

ten oder der Streckenbegrenzung aus. Dabei wird der Unfallschaden grafisch dargestellt und beispielsweise die Motorhaube bei einem Zusammenstoß je nach Aufprallstärke verformt. Mit einer nicht allzu starken Beschädigung läßt's sich noch ganz gut fahren, doch wenn es erst einmal einen der Spoiler oder gar den Reifen erwischt, haben Sie ein ernsthaftes Problem. Glücklicherweise steht in den Boxen eine routinierte Crew bereit, die alle Schäden schnell behebt. Dort wird auch vor dem Rennen das Auto an die Strecke angepaßt, das Getriebe eingestellt oder nachgetankt.

Das Fahren läßt sich durch ein paar Hilfen vor allem für Einsteiger etwas erleichtern. Auf Wunsch übernimmt der PC das Schalten oder greift dem Spieler beim Lenken und Bremsen unter die Arme, so daß ein Überbremsen des Autos fast ausgeschlossen wird. Auch die Anzahl und die Stärke der Gegner läßt sich beliebig festlegen, ebenso wie die mögliche Beschädigung des eigenen Fahrzeugs, das Wetter oder die Anzahl der Runden pro Rennen. Wer trotz eines Unfalls weiterrosten will, schaltet die »Gelbe Flagge« einfach aus, bei der ansonsten das Rennen eingefroren wird und niemand überholen darf. Wenn Sie sich fit genug fühlen, starten Sie eine Meisterschaftssaison, die alle neun Kurse umfaßt und viel Spaß macht, da Sie nach kurzer Zeit die Gegner an ihren Autos erkennen und so persönliche Duelle ausfechten. Wer die intel-



**Spektakulärer Unfall aus mehreren Kameraperspektiven:** Ein Wagen steht quer, ein anderer kann nicht mehr bremsen und knallt hinein. Motorhaube und Reifen segeln durch die Luft. Ein dritter Fahrer weicht zu spät aus und verwallt in das Chaos, während die restlichen Konkurrenten den Ort des Schreckens elegant umfahren.



Noch einem Unfall steht unser Auto als Wreck auf der Wiese



Ein typisches Überholmanöver: Erst wird im Windschatten gewartet, dann zieht der Konkurrent blitzschnell vorüber und entschwindet.

test-alte

5



Der Kühler kocht, die Haube verbult – das war's dann wohl...

michael kim

Wer Indy Car möchte, wird NASCAR Racing im Low-Res-Modus lieben und im Hi-Res-Modus ansetzen – vorausgesetzt, er hat einen schnellen Rechner. Am Anfang wird man als alter Indy-Veteran stark mit der Steuerung kämpfen, da man bei NASCAR eben ein fast normales, leicht gepanzertes Auto fährt, das deutlich giftiger anspricht: Plötzlich klebt man an der Bande oder kommt beim Überbremsen schnurstracks in heftiges Schleudern.

Hat man den Bogen aber raus, ist Fahrfreude pur angesagt und nach Auto-scooter-Manier darf man hier rempeln und schubsen. Es macht Spaß, sich Platz für Platz vorzudrängeln und zu versuchen, im allgemeinen Renn-Tumult die Übersicht zu behalten.

Genial ist nach wie vor die Replay-Funktion, in der man seine Missetaten fachmännisch begutachten kann (»Den hätte ich mehr von der Seite anremplen sollen«).

ligen Computergegner satt hat, spielt per Modem mit einem Freund.

Die insgesamt neun Strecken des Atlanta bis zum berühmten Talladega Superspeedway sehen zunächst recht ähnlich aus, doch werden Sie

schon nach der ersten Runde gravierende Unterschiede feststellen. Die langgezogenen ovalen Kurse erlauben hohe Spitzengeschwindigkeiten auf den Geraden, erfordern aber brutales Abbremsen vor den engen 180-Grad-Kurven, die hohe Anforderungen an das Können des Fahrers stellen. Die annähernd runden Strecken beanspruchen bei den hohen Geschwindigkeiten die Reifen enorm und setzen etwas taktisches Geschick bei den Boxenstops voraus.

Außerdem muß man sich erst einmal mit den Steilkurven und deren Eigenheiten vertraut machen, denn allzuoft hängt man anfänglich hilflos an der Bande und weiß nicht, wie's weitergeht. Der einzige Kurs mit mehreren Kurven ist Watkins Glen, der mit Steigungen und fieseln Haarnadelkurven dem Spieler das Leben schwer macht.

Das Cockpit des Bolides ist übersichtlich und wird vom großen Drehzahlmesser dominiert, neben dem sich die Gangschaltung und der digitale Tacho befinden. Drei Instrumente informieren über den Öldruck sowie die Temperatur von Wasser und Öl. Mit den ersten acht Funktionstasten schalten Sie durch weitere Anzeigen, die unter anderem über den Stand des Rennens, die Temperatur und den Zustand der Reifen informieren. Ein großer Rückspiegel warnt Sie rechtzeitig vor Über-

holmanövern der Gegner, die sich oft im Windschatten anschleichen und blitzschnell vor Kurven vorbeiziehen und Sie ausbremsen wollen.

Bei rund 20 Fahrzeugen auf einem nur eineinhalb Meilen langen Kurs bleiben diverse Rempereien vor allem beim Start nicht aus. So fahren meistens schon in der ersten Runde einige Konkurrenten und auch Sie mit einer arg verbeulten Motorhaube oder ohne Kotflügel den anderen hinterher. Zusammenstöße bei hohen Geschwindigkeiten wirbeln nicht nur die Autos fröhlich umher, sondern auch deren Einzelteile wie Reifen durch die Luft. Solche Szenen sind ja eigentlich viel zu schade, um sie nur einmal zu sehen, und darum gibt es die seit 'Indy 500« vielgeliebte Replay-Funktion. Mit ihr sehen Sie sich die spritzigsten Crashes noch einmal aus mehreren Kameraperspektiven an. Eine eingblendete Uhr erleichtert das Schneiden der Szenen, so daß ein actionreicher Unfallclip kein Problem ist. Speichert man die schönsten Szenen auf Diskette, dürfen sich auch Freunde an den herrlichen Blech-Deformierungs-Orgien erfreuen. (fs)



## im wettbewerb

Es muß nicht immer Formel 1 sein: NASCAR Racing hat sich mit beeindruckender Grafik und spielerisch sinnvollen Features die Pale Pasion unter den Rennspielen erfahren. Vorgänger Indy Car Racing liegt mit minimal einfacherer Grafik nur ganz knapp dahinter, dicht gefolgt von Formula One Grand Prix, der realistischsten Simulation. Für Gelegenheitsfahrer ist Car + Driver eine interessante Alternative, bei der Sie zehn Luxuskarossen steuern dürfen. Jenseits der Simulationen lackt Damarks rasantes Actionspiel F1 die Raser an den PC.

NASCAR RACING	88
Indy Car Racing	87
Formula One Grand Prix	84
F1	74
Car + Driver	73



## nascar racing

1984 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S'yblaster Pro General MIDI J1 Audio J1 Joystick

<b>Spiel-Typ</b>	Rennspiel
<b>Hersteller</b>	Virgin / Papyrus
<b>Ca.-Preis</b>	DM 120,-
<b>Kopierschutz</b>	Ertägliche Handbuchabfrage
<b>Anleitung</b>	Deutsch: gut
<b>Spieltext</b>	Englisch: wenig
<b>Bildung</b>	Gut
<b>Anspruch</b>	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
<b>Grafik</b>	Sehr gut
<b>Sound</b>	Gut

**Freies RAM:** min. 400 KByte  
+ 2 MByte RAM  
**Festplattenplatz:** ca. 15 MByte  
**Besonderheiten:** Neue Strecken wahlweise in VGA- oder SVGA-Grafik. Modem-Option für zwei Spieler. Unterstützt Thrustmaster-Lenkrad.  
**Wir empfehlen:** 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und SVGA.





# HUK-Coburg präsentiert CYBERWORLD

Das phantastische  
Computerspiel  
für **18,- MARK**



Für MICH. Für DICH. Für ALLE.

# HUK

## Das Spiel

Du gehst nach "Cyberworld", dem interaktiven Freizeitpark der Zukunft. Dort findest Du viele Attraktionen. Jede eine Welt und ein Abenteuer für sich. Klick Dich ein in "Monster Madness" oder "Crash City" oder in "das Land der Diebe". Tauch' ein in die phantastische "Cyberworld" und werde ein Teil von ihr.

## Der Verkauf

Am schnellsten bist Du im Spiel, wenn Du direkt bei uns vorbeikommst. Denn das Superspiel "Cyberworld" bekommst Du für nur 18,- DM ab dem 21. November 1994 bei allen HUK-Geschäftsstellen, Kundendienstbüros und Vertrauensleuten. Du findest deren Anschriften in jedem örtlichen Telefonbuch unter "HUK-Coburg". Also hingehen, abholen, losspielen.

**Technische Voraussetzungen:**  
mindestens  
386er Prozessor,  
2MB RAM,  
Hard-Disk-Karte

## Die Bestellung

Ganz einfach: Coupon und Scheck ausfüllen und beides an: ad games, Am Felder 1, 40589 Düsseldorf, schicken.

## BESTELLCOUPON "CYBERWORLD"

Name, Alter \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Spiel(e) à DM 18,- pro Stück

Den Gesamtbetrag von DM \_\_\_\_\_

lege ich als Scheck bei

ad games  
Düsseldorfer Str. 1  
40589 Düsseldorf

# HUK-Coburg

Versicherungen · Bausparen  
Bahnhofplatz · 96444 Coburg



# ACES OF THE DEEP

**Willkommen in der Sardinienbüchse:**  
Bei der U-Boot-Simulation von Dynamix geht der Spielwitz keinesfalls über Bord.

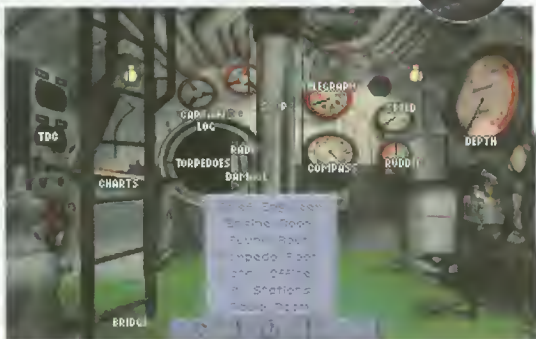


Immer wieder gerne simuliert: das U-Boot; einst legendär inszeniert von Sid Meier auf dem C 64. Mit »Silent Service II« erschien eine aufgebohrte Version der Ur-Klaustrophobie für den PC, der ansansten bevarzugtes Opfer langweiliger Atom-U-Boote ist – so mancher »Seawolf«-Spieler ist immer noch nicht aus dem Tief-schlaf erwacht. Auch Dynamix, mit den »Aces over...«-Titeln für gut spielbare Flugsimulationen berühmt geworden, geht jetzt ins Wasser. »Aces of the Deep« dreht sich ähnlich wie Silent Service II um kriegerische U-Baat-Einsätze des Zweiten Weltkriegs. Minimal makaber: Die amerikanischen Programmierer machen Sie zum Kommandanten eines deutschen U-Baats, das alliierte Schiffe versenkt. Zwar verzichtet Dynamix auf Kriegsverherrlichung und geht die Angelegenheit relativ sachlich an, aber das Szenario dürfte für so manchen flauen Magen sorgen. Die Optionsfülle hält, was der gute »Aces«-Ruf verspricht.

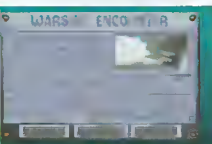
Historische Einzelmisssionen, beliebig zusammengestellte Seeschlachten oder ein Karriere-Madus warten auf Sie. Bei letzterem werden Sie im Laufe der Spielmanate mit immer wieder neuen Befehlen, U-Boot-Typen und Gegnern kon-

frantiert. Durch Speichern des Spielstands läßt sich die Laufbahn langfristig verfolgen; ausbaufähige Ordenssammlung und High Score-Listen sorgen für zusätzlichen Anreiz. Per Funk erhalten Sie neue Hinweise auf Kanvai-Aktivitäten; anhand einer Weltkarte plant man den Kurs zum nächsten Einsatz-quadranten. Sobald unterwegs ein Schiff in Ihre Nähe kommt, werden Sie automatisch informiert. Per Funk teilt man der Heimatbasis Erfolge mit, fordert neue Befehle an oder funkt in Notlagen SOS.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich genau dasieren: Einstieger dümpeln mit vereinfachter Steuerung und dumpfen Computergegnern herum. Dazu gönnen wir uns Unzerstörbarkeit



Vom diesem Bildschirm aus haben Sie Zugriff auf die anderen Stationen. Schneller als das Maus-Geklicke geht's per Tastatur.



Missions-Zusammenstellung und Wahl des Schwierigkeitsgrads bleiben Ihnen überlassen



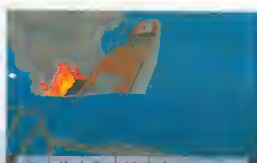
Bei spannenden Verfolgungsjagden orientieren Sie sich anhand der Seekarte, die in mehreren Stufen zoombar ist. Links oben sehen Sie die Anzeige für die Zeitkampfsplan.



## im wettbewerb

Direkter Konkurrent von Aces of the Deep (»AOD«) ist Micraproses betagtes Silent Service II. Nach heutigen Maßstäben rutscht der Klassiker in der Wertung etwas ab. AOD ist bei Missionsvielfalt und grafischen Details überlegen. Preisbewußte U-Baat-Einsteiger haben aber die Chance, Silent Service II als Billigspiel zu ergattern. Ein ähnliches Szenario wie AOD deckt auch das etwas schnar-chige Wallpack ab. Anspruchsvoll, aber latent langfristig ist die Gegnersuche mit dem modernen Atom-U-Baat Seawolf. Daß High-Tech mehr Spaß machen kann, beweist die futuristische Action-Simulation Subwar 2050.

ACES OF THE DEEP	78
Silent Service II	76
Subwar 2050	75
Wallpack	67
Seawolf	65



Dieser Torpedo saß: Ein fetter Tanker geht spektakulär unter

sowie unlimitierte Sprit- und Torpedo-Vorräte – prompt mutiert Aces of the Deep zum fröhlichen Actionspiel. Liebhaber »echter« Simulationen gönnen sich 100 Prozent Realitätsfaktor und müssen entsprechend vorsichtig agieren.

Erinnerungen an Silent Service II werden wieder wach, sobald Sie in See gestochen sind. Durch Anklicken bestimmter Bildbereiche oder (besser) den quicken Griff zur Funktionstaste schalten Sie auf die einzelnen Stationen um. Anhand der Seekarte lassen sich die Schiffsbewegungen der Umgebung in mehreren Zoom-Stufen betrachten; auch die Bahn von Torpedos oder der Sonar-Radius von lauernden Zerstörern werden dargestellt. Bei langweiligen Anpirsch-Manövern oder abwertendem Patrouillieren greift man gerne zur Zeitkompression: von doppelter Geschwindigkeit bis zum Faktor zigtausend läßt sich der Ablauf beschleunigen; ein Druck auf die Return-Taste sorgt sofort wieder für die Zeitskala 1:1.

Sofern Ihr Boot nicht zu tief schwimmt, lohnt sich ein Blick durchs Periskop. Die schönste Aussicht genießt man von der Deck-Perspektive aus. Da kommen die bemerkenswert realistisch wirkenden Wellen besonders gut rüber – zu langes Hingucken läßt das Mittagessen in den unteren Magenregionen rumoren. Dynamix hat deswegen allen Ernstes einen optionalen Darstellungsmodus mit sonntem Wellengang vorgesehen, damit Sie vor dem Monitor nicht seekrank werden. Sobald die Deckgeschütze bemannt sind, wird automatisch auf die Schiffe oder Flugzeuge gefeuert, die Sie als Ziele festgelegt haben. Die gefährlichste Waffe Ihres U-Boots sind notür-

lich Torpedos – aber nicht voreilig alles verballern, denn das Nachladen dauert ein Weilchen. Prima Gelegenheit für die Zerstörer, ein bißchen Sondermüll in Form von Wasserbomben über Ihnen zu entladen.

Grafische Extravaganzen sind neben den erwähnten wilden Wagen im Nordatlantik dünn gesät. Mitunter mal ein Küstenstreifen und viele Schiffe: Donk Fernglas und Torpedo-Camera kann man sich wohligh gruselig ansehen, wie Ihre Opfer brennend versinken. Kleine Bilder von einzelnen Crew-Mitgliedern erscheinen, wenn es auf bestimmten Stationen etwas wichtiges zu verkünden gibt.

Dozu gibt's auf Wunsch ein paar Worte Sprochausgabe – in Englisch oder holprigem Deutsch. (hl)



Sobald Sie die Stationen bemannt, werden automatisch gegnerische Schiffe und Flugzeuge beschossen

## heinrich lenhardt

Schau an, bei Dynamix gibt es einen Silent-Service-Fanclub. Nicht nur der Spielblauf erinnert fröppierend an den U-Boot-Urohn von Microprose, auch Bedienung und grafische Aufmachung kommen einem vertraut vor. Natürlich wurde verfeinert und verbessert: Der Wellengang ist beeindruckend, der Wechsel von Wetter und Tageszeit bemerkenswert dargestellt.

Das Katz-und-Maus-Spiel (Frachter jagen, Zerstörer entkommen) wird routinierter und spannender umgesetzt. Dank großzügiger Zeitkompression gibt es kaum Leerlauf; der dezente Sound paßt gut zum Geschehen. Die Maus-Bedienung kommt einem in

der Hitze des Gefechts minimal umständlich vor. Lernen Sie brav die Tastaturkommandos für die wichtigsten Stationen auswendig, um zügig zu reagieren. Durch die nahezu beliebige Einstellung des Schwierigkeitsgrads, Bestenlisten und Karriere-Modus bietet AOD genug Potential für ein paar spannende Monate. Angesichts von Silent Service II hat Dynamix nichts grundlegend Neues erfunden; Ideen (wie z.B. eine detailliertere Darstellung der einzelnen Crew-Mitglieder) hätte ich genug. Aber nicht zuviel marzen: Aces of the Deep ist eine routiniertere U-Boot-Simulation, flott spielbar und kurzweilig.



## aces of the deep

◀ 286	386/486	VGA	Soundblaster	General MIDI	Mouse	Joystick
Spieler-Typ	Simulation					
Hersteller	Dynamix					
Ca.-Preis	DM 120,-					
Kopierschutz	-					
Anleitung	Englisch; gut					
Spieltext	Englisch; mittelschwer					
Bedienung	Befriedigend					
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene					
Grafik	Gut					
Sound	Befriedigend					

Freies RAM: min. 4 MByte  
Festplatte/templat: ca. 10 MByte  
Besonderheiten:  
Schwierigkeitsgrad nahezu beliebig  
justierbar. Diverse High-Score-Listen.  
Wir empfehlen: 486er  
(min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM  
und Maus.







# SIERRA: Der Schritt in

**Mit** über 400 Spielentwicklern in den Vereinigten Staaten und Europa ist Sierra weltweit einer der Marktführer bei interaktiven Spielen. Die umfangreiche Palette von über 40 Spieliteln enthält nicht nur verschiedene Bestseller-Serien; Sierra erfüllt mit seiner breitgefächerte Auswahl an Spiele-Genres auch die immer anspruchsvolleren Wünsche der heutigen Computerspieler-Generation.

Sierras wirkliche Stärke aber liegt auf den Gebieten der High-Tech-Bildverarbeitung (Grafiken, Video und Animationen), Sound und modernster Technologie. Wir scheuen weder Kasten noch Mühen, um unseren Kunden innovative und erstklassige Produkte zu bieten, die den Fähigkeiten der heutigen Hardware gerecht werden - sei es PC, CD-ROM oder Macintosh.

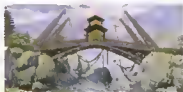
Sind Sie bereit für eine neue Dimension der Computerspiele?

## PHANTASMAGORIA

Der modernste Multimedia-Thriller aller Zeiten enthält die grausige Geschichte einer Frau, die gegen die Mächte des Bösen um ihr Leben kämpft. Phantasmagoria. Während die Handlung



vor Ihren Augen abläuft wie die Kopiet eines Romans, erleben Sie eine unvergleichliche Mischung aus Hollywood-Filmproduktion, Digitaleffekten, vom Computer generierten Welten und Interaktivität.



Erfältlich für PC, CD-ROM Anfang 95.

## KING'S QUEST VII

Die meistverkaufte Adventure-Reihe aller Zeiten ist wieder da - mit einer noch spektakuläreren Episode als je zuvor. Mit atemberaubenden Animationen in Kino-Qualität erzählt und von einem herrlichen



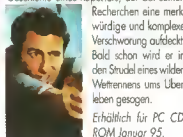
Soundtrack untermalt, so stellt King's Quest VII den neuen Maßstab für animierte Adventure-Spiele dar.



Erfältlich für PC, CD-ROM Dezember 94.

## LOST IN TOWN

Komplett von professionellen Filmemachern in Szene gesetzt und ausschließlich aus Videomaterial zusammengestellt, so setzt Lost in Town neue Maßstäbe im Bereich der High-Tech-Computerunterhaltung. Dieser interaktive Abenteuer-Thriller erzählt die Geschichte eines Reporters, der bei seinen



Forschungen eine merkwürdige und komplexe Verschwörung aufdeckt. Bald schon wird er in den Strudel eines wilden Wetternens ums Überleben gezogen.

Erfältlich für PC, CD-ROM Januar 95.

## THE LAST DYNASTY

Entdecken Sie mit diesem interaktiven Epos die phantastische Welt der Science-Fiction-Filme neu. Mit den kombinierten



Talenten von Filmprofis, den besten Grafiken und Programmierern erzählt «The Last Dynasty» die Geschichte eines jungen Mannes, der auf der Erde aufgewachsen ist und plötzlich in einen galaktischen Krieg hineingezogen wird



Erfältlich für PC, CD-ROM November 94.

## ACES OF THE DEEP

Das in Zusammenarbeit mit deutschen U-Boot-Kommandanten des Zweiten Weltkriegs entstandene «Aces of the Deep» ist die realistischste und technisch fortgeschrittenste Simulation des deutschen U-Boot-Krieges, die es je gab. Penibel genau recherchierte und detaillierte historische Aufträge, ein





REUTERS/Foto

# eine neue Dimension

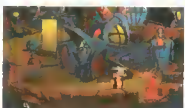
ganzes Arsenal an verschiedenen Kampfformen, dazu verblüffende Special Effects, digitalisierte Sprachausgabe und erschütternde 3D-Grafiken - diese explosive Mischung ergibt ein packendes und atmosphärisch unglaublich dichtes Spiel.



Erhältlich für PC CD-ROM und PC 3.5 November 94.

## WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

In diesem einzigartigen Adventurespiel sucht der junge Held Woodruff verzweifelt nach dem Mörder seines Teddybärs... Gesucht wird der geschlagene Dr. Azimuth, der in der ganzen Stadt bekannt ist für der Begriff «Schnibble» ein mysteriöses Wort, dessen verborgene Bedeutung dringend der Aufklärung bedarf. Ein interaktiver Cartoon mit hochauflösender Grafik im Stil von «Tex Avery».



Erhältlich für PC CD-ROM Dezember 94

## BATTLE BUGS

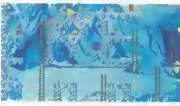
Ein humoristisches Strategiespiel, bei dem Sie den Oberbefehl über eine Insektenarmee übernehmen! Schlagen Sie auf den verschiedenen Leveln die Truppen des Gegners in die Flucht und erobern Sie seine Lebensmittellieferanten.



Erhältlich für PC CD-ROM und PC 3.5 September 94

## LODE RUNNER

Die Legende ist wieder da. Diese neue Version des berühmten Arcade-Actionspiels bietet 150 Level in 10 verschiedenen unterirdischen Welten. Ihr Ziel: die verschollenen Schätze zu bergen, während Sie herumklettern, graben und den Gegner ausmanövrieren. Sie haben außerdem die Möglichkeit, Ihre eigenen Labyrinth zu entwerfen!



Erhältlich für PC CD-ROM, PC 3.5 und für Macintosh November 94

## ALIEN LEGACY

Wir schreiben das Jahr 2119. Sie sind der Kommandant des Raumschiffes Colypso, auf der Suche nach einem Planeten, der das neue Zuhause für die letzte Kolonie der Menschheit werden soll. Verwalten Sie die Kolonie, wehren Sie feindliche Lebensformen ab, bauen Sie Verteidigungsstellungen und zerschlagen Sie Aufstände. Die Zukunft der Menschheit liegt in ihrer Hand...



Erhältlich für PC 3.5 September 94.

## EARTH SIEGE

Im Jahr 2341 kämpfen Sie gegen die Cybrids, intelligente Roboter, die auf der Erde gelandet sind. Sie vernichten und den Planeten erobern wollen.



Erhältlich für PC 3.5 November 94.

## BATTLEDROME

Die Fortsetzung zu «EarthSiege» versetzt Sie in eine Arena, die nur einem einzigen Zweck dient: dem mörderischen Zweikampf von Robotern. Ein Spiel, in dem Strategie und Taktik ebenso wertvoll sind wie reine Feuerkraft.



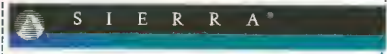
Erhältlich für PC 3.5 Dezember 94.

Ich möchte gerne kostenlos den Sierra Multimedia Katalog zugeschickt bekommen:  
Nachname: ..... Vorname: .....  
Adresse: .....

.....  
.....  
.....

Bitte einschicken an:

Sierra On Line Ltd. 4 Brewery Court - Theale - Reading - Berkshire RG7 5AJ - GB



PC Player 1934

Wer nahe an große Raumschiffe wie dieses hier fliegt, kann sogar den aufgemalten Namen lesen

# INFERNO



**Seifenoper im Weltraum von DID: Der einsame Kämpfer gegen die Streitmacht der Rexxanen. Markige Dialoge, extra-schnelle 3D-Grafik und alles auf CD-ROM.**

**D**ie Menschheit könnte ja so friedlich leben. Vor einigen hundert Jahren hat sie das heimische Sonnensystem verlassen und sich auf dem Planeten »Terra Nova« angesiedelt. Der Weg dorthin war beschwerlich, denn er führte durch das Gebiet der Rexxonien, die nichts lieber mögen, als ungebetenen Gästen eins überzubraten. Dank der Einsatzkraft eines einzelnen Piloten konnte die menschliche Exodus-Flotte aber gerettet werden – all das ist nachzuspielen in »Epic«, welches vor knapp drei Jahren bei Ocean erschien.

Die Rexxonien sind offensichtlich immer noch beleidigt, daß ein paar Siedler ihr Verteidigungssystem angeknackst haben, und sonnen jahrelang auf Rache. Jetzt ist der passende Zeitpunkt gekommen – die Flotte ist stork und die Menschen auf Terra Nova wiegen sich in Sicherheit. Der einzige fähige menschliche Pilot wird entführt, um die Verteidigungspläne aus ihm herauszufoltern. Doch dieser Pilot kann nicht nur fliehen – die rexxonischen Gifte in seinem Blut machen es jetzt möglich, daß er sich bis zu dreimal aus seinem Raumschiff rausteleportieren kann, wenn es brenzlig wird. Wer braucht da noch einen Schleudersitz? Und so steigt der Spieler in »Inferno« wieder einmal in ein kleines, wendiges und waffenstarrendes Raumschiff, um Frieden und Freiheit im Alleingang zu verteidigen.

Wie sich das für ein modernes CD-ROM-Produkt gehört, gibt

es zum Spielstart erstmal einige Filmsequenzen zu sehen, die allerdings schon

In diesen kurzen Röhren liegen wertvolle Extras versteckt

mitten in der Handlung einsetzen. So zwingt man Sie zum Lesen eines Comichäfts, dessen Seiten in der Anleitung verteilt sind. Hoffnung der Programmierer ist wohl, daß der Spieler dann auch mal in die Anleitung selbst hineinguckt. Das erweist sich als äußerst nützlich, denn einige Punkte des Programms sind erklärungsbedürftig.

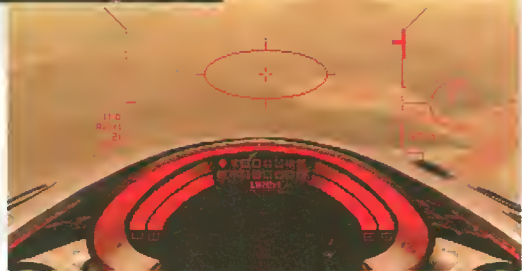
Das fängt bei den drei Spielmodi an: Sie dürfen zwischen »Arcade«, »Evolutionary« und »Director's Cut« wählen. Menüpunkt Nummer Eins ist der einfachste: Suchen Sie sich einen Planeten im Terra-Nova-System aus und spielen Sie dort eine vom Computer zusammengestellte Mission. Um Handlung und Misserfolge brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen. Der »Evolutionary«-Modus läßt Sie ebenfalls zwischen Planeten wählen, allerdings sind hier die ersten Plot-Elemente eingebunden. Wenn Sie Planet A verlieren, wird die Verteidigung der anderen Planeten schwerer; dementsprechend heben Sie sich schwerere Missionen für später auf, wenn Ihre Erfahrung und Ihre Waffen besser und der Nachschub des Gegners schwächer sind. Der Name »Director's Cut« spielt auf die in den USA inzwischen üblichen erweiterten Versionen von Kinofilmen an: Szenen, die das Studio herausgeschnitten ließ, um die Laufzeit zu kürzen, fügt der Regisseur für eine Neuauflage wieder ein. So wird der Film länger, für viele Cineasten auch besser. Bei Inferno bedeutet es, daß alle Missionen in der Reihenfolge gespielt werden, wie die Programmierer sie für sinnvoll halten. Die strategische Entscheidung, wo Sie wann angreifen, ist Ihnen abgenommen – aber das Spiel wird dadurch eher schwerer als leichter.

Die meisten Missionen arbeiten immer nach dem gleichen Schema: Sie werden im Weltraum in der Nähe des Planeten abgesetzt und müssen zunächst ein paar eigene Raumschiffe oder Stationen verteidigen. Einige Angreifer dringen bis auf den Planeten selbst vor, woraufhin Sie auch in die Atmosphäre eintauchen und dort entsprechend aufräumen. Neben Weltraum und Planetenoberfläche gibt es aber auch einen dritten Handlungsort: In Inferna können Sie in Raumschiffe und Stationen hineinfliegen und dort in einem Labyrinth von Gängen Extras und Gegner auf-

3d-aid



Die Planeten sind zwar farblich karg, bieten aber dreidimensionale Bergketten





Im Arcade-Modus dürfen Sie selbst aussuchen, welchen Planeten Sie verteidigen

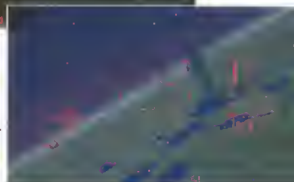
spüren. Dieses Grundscheina wird natürlich häufig variiert: Mal müssen Sie einen Reaktor sprengen (und innerhalb von wenigen Sekunden fliehen), mal eine schon überrannte Basis zurückerobern oder einfach den eigenen Nachschub sichern.

In allen Actionsequenzen gehen Sie grundsätzlich alleine vor. Flügelmänner gibt es ebenso wenig wie sich selbst verteidigende Raumschiffe auf Ihrer Seite – vielleicht sind die Menschen doch etwas zu friedlich. Umgekehrt scheint die Streitmacht der Rextonen kein Ende zu nehmen. Immer wieder neue Angreifer und im Laufe des Spiels auch neue Schiffstypen suchen das Terra-Nova-System heim. Glücklicherweise vertrauen die Rextonen einfach nur den Waffen und zeigen kein besonders intelligentes Flugverhalten; in den ersten Missionen sind sie eher mit Tontauben als mit ernsthaften Gegnern zu vergleichen. Später wird der Schwierigkeitsgrad nicht so sehr durch Flugkunst als durch reine Steigerung der Gegnerzahl erhöht.

Bei der 3D-Grafik vertrauen die Programmierer auf ein modifiziertes System aus ihrer Flugsimulation »TFX«. Das bietet zwar keine photorealistischen Effekte wie einige andere moderne Simulationen, doch das macht dieses System durch seine Geschwindigkeit wieder wett. Inferno ist eines der wenigen modernen Spiele, welches auch auf einem 386er nach in einer Geschwindigkeit läuft, die man als »flatt« bezeich-



Um das Andocken an Stationen zu erleichtern, lassen sich rote Rechtecke als Kursmarkierung einblenden



Nacht auf Luna Nava – doch die Rextonen schlafen nicht

nen kann. Auf einem schnellen 486er sind alle Bewegungen absolut flüssig; das Fluggefühl ist dementsprechend gut.

Bei Bedienung und Steuerung beschränken sich die Programmierer auf das

Notwendigste. Gespielt wird entweder mit Maus oder Joystick; die Tastatur wird in jedem Fall benötigt. Nur wenige Tasten werden genutzt: Mit den Funktionen »Waffe wählen« und »Ziel suchen« kommt man oft aus. Theoretisch gibt es nach einem Autopiloten mit drei Modi, der aber zwei Nachteile hat: Er steuert nicht besonders gut und die Programmierer ziehen Ihnen tatsächlich Punkte ab, wenn Sie es wagen, den Autopiloten einzuschalten. Während Autopilot Nummer Eins sie schnell ans nächste Einsatzziel bringen soll (und gerne mal in einen Asteroiden knallt) sorgt sich Nummer Zwei um das korrekte Andocken (macht aber manchmal Fehler und ist ziemlich langsam). Dem Dritten mit dem Namen »Autocam-

## florian stangl

Inferna ist eine Art »T.F.X.« im Weltraum. Die schnelle Grafik basiert unübersehbar auf der Grafik-Engine des Flugsimulators, wirkt aber im Science-fiction-Ambiente überzeugender. Die Raumschiffe sind etwas gewöhnungsbedürftig zu steuern, doch machen Kämpfe mit der Virtuellen Cockpit-Sicht richtig Spaß – wenn man sich daran gewöhnt hat.

Überzeugt hat mich die Idee, daß sich das Spiel aus rund 700 Einzelmissionen immer wieder neu zusammensetzt und der Spieler entweder einen vorgefertigten Ablauf spielen oder selbst entscheiden kann, wie sich die Story im Graben entwickelt. Zusam-

men mit den Kämpfen knapp über der Planetenoberfläche und in riesigen Mutterschiffen gefällt mir dieses Feature am besten.

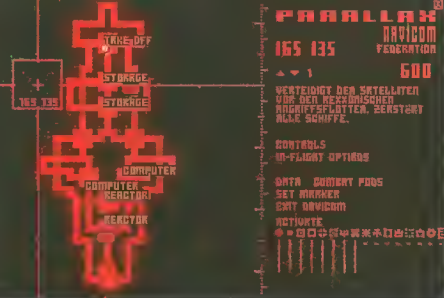
Grafisch liegt Inferna klar hinter Titeln wie Wing Commander Armada zurück und auch die Zwischensequenzen sehen etwas lieblos aus. Die Story ist irgendwo zwischen »SOS im Weltraum« und »Raumschiff Orion« steckengeblieben und sorgt selten für Motivationschübe – immerhin ist die deutsche Sprachausgabe kein Tatalausfall.

Wenn die Weltraum-Action nicht so angenehm spritzig wäre, hätte Inferna bei mir ziemlich schlechte Karten.



Beim Flug durch das Innere feindlicher Schiffe trifft man auf seltsame Installationen





bat» konnten wir gar nichts abgewinnen – theoretisch richtet dieser Ihr Raumschiff auf das nächste Ziel aus, praktisch bringt er absolut nichts, da die Ausrichtung nicht exakt genug ist (das Ziel liegt immer neben dem Fadenkreuz) und nicht von Hand korrigiert werden kann.

Recht komfortabel ist die Navigations-Karte geratet, auf der die nächsten Ziele angezeigt werden. Leuchtet als Nachricht vom Hauptquartier beispielsweise »Gegner bei 86 95 abfangen« auf, genügt es, die Zahlen in der Nachricht anzuklicken, um eine Markierung für den Autopiloten und den Bordkompass zu setzen. Auf der Karte werden auch die »Combat Pods« angezeigt, die sich wie Extras in anderen Actionspielen verhalten. Wenn Sie diese einsammeln, gibt es mehr Energie, neue Waffen oder einen Turbo-Boost für das Triebwerk.

Wenn Ihr Schiff zu viele Treffer kassiert hat oder zu häufig an



Wer so aussieht, sollte lieber nicht von hässlichen Aliens reden...

Die Karte zeigt nicht nur die Gänge, sondern auch die Standorte von Reaktoren, Computern und Extrawaffen



## im Wettbewerb

Dank des Science-fiction-Themas macht Inferno die mangelnde Realismus-Freudigkeit des Programmerteams weht, die bei T.F.X. zu Punktabzug führte. Spielerisch nicht so komplex und durchdacht wie TIE-Fighter kann Inferno wegen seiner unkomplizierten, ständigen Action die Wing Commander Armada überholen. Star Crusader hat viele Pluspunkte im Bereich Story, ist wegen seiner Weltraum-Mission aber einen Hauch eintöniger.

TIE-Fighter	85
INFERNO	79
Wing Commander Armada	78
Star Crusader	77
T.F.X.	71

Wände angeekelt ist, startet ein Countdown von etwa 15 Sekunden. In dieser Gnadenfrist können Sie versuchen, Ihr

Schiff durch Einsammeln eines Combat Pods zu retten. Ansonsten teleportiert man Sie im letzten Augenblick aus dem explodierenden Schiff. Das geht nur dreimal, außer Sie sammeln weitere »Leben« in Form von speziellen Pods, die es nur in bestimmten rexxanischen Raumschiffen gibt. Es darf zwar während einer Mission gespeichert werden, doch der Spielstand setzt Sie wieder genau am Anfang dieser Mission ab. Die CD-ROM-Version von

Inferno bietet an, die Musik entweder über die Soundkarte oder als CD-Audio-Track wiederzugeben. Die von der englischen Gruppe »Alien Sex Fiend« komponierten Weisen klingen natürlich von der CD am besten – allerdings kostet Sie dieser Service einige Megabyte auf der Festplatte, da nicht gleichzeitig von CD geladen und Musik gespielt werden kann. Nachgeladen wird nicht nur beim Wechsel von der Story- auf die 3D-Action-Ebene, sondern auch wenn Sie zwischen Welt-raum, Stationsinnerem und Planetenoberfläche wechseln. Und damit niemand den Namen des Spiels vergißt, muß man jedesmal eine sekundenlange Mini-Intro, bei der das Wort »Inferno« angeflagen kommt, ansehen – die Programmierer haben wohl Angst, daß jemand das Spiel mit Wing Commander oder Starglider II verwechseln könnte... (bs)

## boris schneider

Ein CD-ROM-Programm erkennt man meistens an bombastischen Intrins und Zwischensequenzen, die ein laches Spiel kaschieren sollen. Bei Inferno stößt man auf das genaue Gegenteil: Die Zwischensequenzen schwanken zwischen »geht so« und »laienhaft« und dürften sich seit einem Jahr auf keine Silber-scheibe mehr trauen; dazu gesellen sich dünne Macho-Dialoge die selbst ein Drehbuchautor für C-Movies nicht verwenden würde. Daran ist nicht die deutsche Übersetzung Schuld – die englischen Texte sind genauso dämlich. Hinter der rauhen Intro-Schele steckt aber ein spielerisch guter Kern. Inferno treibt das 3D-Ballerspiel-Genre auf die Spitze. Wer braucht schon intelligente Gegner und lange Taktikpläne, wenn man sich mit flottem 3D und einem end-

losen Raumschiffvorrat den schnellen Adrenalin-Kick geben kann? Da die Entwickler auch auf kleine Rechner Rücksicht genommen haben, spielt sich Inferno auf dem DX2/66 nochmal so gut – rasant und flüssig kämpft man auf Planetenoberflächen und in engen Tunnels. Da können sich Delta V und Konsorten gleich ein paar Scheitern abschneiden.

Wenn man Inferno etwas varwerfen kann, dann ist es Mangel an Abwechslung. Die Missions-Schemata gleichen sich ziemlich und die Story bleibt im Verlauf des Spiels Mangelware. Die Zahl von »700 Missionen« kann mir also eher wie eine Mogelpackung vor. Mein bevorzugter Spielmodus bleibt deswegen »Arcade« – mit einem Minimum an Handlung ein Maximum an schneller Action.

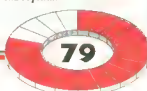


## inferno

- 128
- 386/486
- VGA
- Super VGA
- Soundblaster
- SBaster Pro
- General MIDI
- CD-Audio
- Maus
- Joystick

**Spieler-Typ** Actionspiel  
**Hersteller** Ocean / D.I.D.  
**Ca.-Preis** DM 120,-  
**Kapierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch; gut  
**Spieltext** Deutsch; ausreichend  
**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Einsteiger und Fortgeschrittene  
**Grafik** Gut  
**Sound** Gut

**Freies RAM:** min. 4 MByte  
**Festplattenplatz:** ca. 3 MByte (ohne CD-Audio); ca. 12 MByte (mit CD-Audio)  
**Besonderheiten:** CD-Audio-Musik von »Alien Sex Fiend«.  
**Wir empfehlen:** 486er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.







# DESERT STRIKE

**Keine Aufforderung zur Nochtisch-Verweigerung, sondern handfeste Hubschrauber-Action aus dem Konsolenreich. Drei Woffensysteme, vier Aufträge und ein Saddam-kompatibler Diktator – was will der Menschheitsretter mehr?**

**V**ar gut zwei Jahren sorgte Electronic Arts auf dem Mega Drive für ein Skandalchen. Kaum war der Golfkrieg historisch abgehakt, lieferten die Amerikaner quasi das Videogame zum CNN-Ereignis: Saddam zum Mitspielen, Bumm! In

»Desert Strike« heißt der Bäsewicht zwar General Kilbaba, doch die Anspielungen auf Desert Storm waren nicht nur bei der Namensgebung unübersehbar. In vier Missionen hubschraup-schrappte der Spieler über Wüstengelände, sammelte Kriegsgefangene ein, setzte strategisch wichtige Kantrallstationen außer Gefecht und pustete zweieinhalb Pixel große Soldaten mit Raketen weg. Nicht sehr fein, meinte seinerzeit Sega Deutschland und verweigerte dem Modul den Vertrieb. Dutzende von findigen Importhändlern danken dafür heute noch dem feingefühligen Sega-Management.

Dieses Kopitel der Spiele-Histarie wird für den PC zum aktuellen Thema. Denn während auf dem Mega Drive schon der Nachfolger des Nachfolgers fertig ist, werden MS-DOSler erst jetzt mit Desert Strike beglückt. Erneut schwirren die Rotaren über dem Wüstensand, wenn Sie mit Ihrem US-Kampfhubschrauber die Militäranlagen von Kilbaba unsicher machen.



Für jeden geretteten Soldaten erhalten Sie eine Reparatur der Hubschrauber-Panzerung

Strategisch wichtige Gebäude werden in jedem der vier Einsätze demoliert

Der Heli fliegt vor und zurück, dreht sich im Kreise und schießt mit drei Waffenorten. Eher Action als Simulation, aber dank zuschaltbarer Trägheit onspruchsvoller als das gemeine Standard-Ballerspiel. Die Munition der drei Waffensysteme, durch Tastatursteuerung erstounlich griffig

bedienbar, ist streng begrenzt. Van der Standard-MG hat man gut tausend Schuß in petta, doch die durchschlagskräftigeren Raketen vom Typ Hellfire und Hydra sind weitaus rarer. Auch der Sprit geht allmählich dahin – do hilft nur dos Aufsprühen von Munitionskisten und Reservekonistern, um die Vorräte aufzufüllen.

Die durch gegnerischen Beschuß angeknackste Panzerung läßt sich wieder reporieren, indem man eigene Monnen aufammelt und beim US-Stützpunkt am Strond absetzt.

Strategische Planung anhand einer Landkarte ist überlebens-

natwendig. Desert Strike ist kein fröhliches Ab-durch-die-Mitte-Geballer, bei dem der reaktionsschnelle Feuerknopf-Schnelldrücker die Oberhand behält. Bedächtiges Vartasten und schnelles Ausschalten der gegnerischen Geschütze sind ebenso wichtige Taktiken wie dos flinke Ausmonövrieren. Jede der vier Missionen ist in diverse Aufträge unterteilt: Radarstationen ausschalten, Geheimagenten einsammeln, Landebahnen zerstören. Auf der



Während des Flugs rufen Sie Informationen über die zu erfüllenden Ziele und die Verteilung von Extrös aus



Auf dem Mega Drive war Desert Strike vor zwei Jahren eine kleine Sensation: Sa anspruchsvolle Action ist in der Konsolenwelt selten; die isometrische Perspektive und die relativ knifflige Hell-Steuerung machten das Madul seinerzeit zum Hit. Die vier komplexen Missionen sind aber nach heutigen PC-Maßstäben ebenso mickrig wie die Grafik: Gegenüber der Sega-Version hat sich optisch nichts getan und das sanfte Scrolling ist nicht perfekt. Manchmal verharret der Hubschrauber zu lange am Bildrand, bis «nachgeschallt» wird; ärgerlich, wenn man gerade dann in ein Gefecht verwickelt wird. Spannung und Atmosphäre sind auch auf dem PC beacht-

lich. Gerade weil man nicht mitten in einer Mission speichern darf, schmerzt das Scheitern besonders - und spornet doch zu einem neuen Versuch an: Schließlich lernt man mit jedem Einsatz Verteilung und Reaktionen der gegnerischen Einheiten besser kennen.

Die kriegerische Handlung ist nicht von Pappe, aber wenigstens verzichtet Desert Strike auf allzu exzessive Gewaltdarstellung à la «Dreamweib». Ein interessantes Actionspiel mit Anspruch, auch wenn Grafik und Umfang nicht ganz den heutigen PC-Maßstäben gerecht werden. Wer Geduld hat, wartet aber auf den komplexeren Nachfolger Jungle Strike, der demnächst für MS-DOS adaptiert wird.



Gut gepanzerte Stationen salten Sie mit Raketen knacken

Landkarte visitiert man nicht nur die nächste Station an, sie verrät auch die Lage einige Depots:

Immer wieder muß man Gebäude in die Luft sprengen oder Kriegsgefangene reiten, um Sprit, Munition und Panzerung aufzufüllen. Drei Bildschirmleben sind schnell verbraten und mitten in einer Mission kann man nicht speichern. Erst wenn ein Auftrag komplett absolviert wurde, bekommen Sie ein Passwort verraten. Neben versteckten Extras gibt es auch verschiedene Co-Piloten: Je nachdem, welchen Computerpartner Sie wählen, sind Vor- und Nachteile bei Schußpräzision und Steuerungsgenauigkeit die Folge.

Geflogen wird bevorzugt per Tastatur: Bei Joysticks wird nur ein Feuerknopf unterstützt; auch die vier Buttons des Gravis Game Pad ignoriert Desert Strike. (hl)

**desert strike**

386/486 VGA Super Soundblaster 5.25" 3.5" Floppy General MIDI 10 Audio Menu Joystick

**Spieltyp:** Actionspiel  
**Hersteller:** Gramlin  
**Co.-Preis:** DM 90,-  
**Kopierschutz:** Exträreiche Drehscheiben-Ablage  
**Anleitung:** Englisch; befriedigend  
**Spieltext:** Englisch; wenig  
**Bildschirm:** Gut  
**Ausdruck:** Für Fortgeschrittene  
**Grafik:** Befriedigend  
**Sound:** Ausseichend

**Freies RAM:** min. 545 KByte + 1 MByte EMS  
**Festplattenplatz:** ca. 4 MByte

**Besonderheiten:** Vier Missionen, die in 27 kleinere Aufträge unterteilt sind. Passwort nach jeder geschafften Mission.

**Wir empfehlen:** 386es (min. 33 Mhz) mit 2 MByte RAM und Joystick.

# SkyLine

Entertainment für Computer- und Videospiele GmbH

70469 Stuttgart-Feuerbach - St. Pöltener Str. 29  
Tel. 0711 - 812736 und 624399  
Tel. 0711 - 8568534 und 850325

"Neu"Neu"Neu"Neu"Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barth"	70178 Stuttgart Paulinenstr. 50 Tel. 0711/624399	"Neu"Neu"Neu"Neu"Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barth"
30159 Hannover Georgswall 3 Tel. 0511/321798	34117 Kassel Werner-Hilpert-Str. 22 Tel. 0561/711389	79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel. 0761/382590

## SkyLine TOP-TEN CHARTS

1. BMHattrick
2. DSA 2
3. System Shock
4. Colonization
5. NHL Hockey 95
6. Tie Fighter
7. Armoured Fist
8. Battle Isle 2 Data
9. Battle Bugs
10. Fifa Soccer

### Unser telefonischer Bestellservice:

Hannover 10-18.30 Uhr Tel. 0511/321796	Kassel 10-18.30 Uhr Tel. 0561/711389
Stuttgart 10-18.30 Uhr Tel. 0711/624399	Freiburg 10-18.30 Uhr Tel. 0761/382590

Rufen Sie uns an oder besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte

**Chartbreaker - Bioforce - Nascar Racing - Phantasmagoria - Wing Commander 3 - Star Reach - Hattrick - Spelunx - Elite 3 - Desert Strike - Mechwarrior 2 - Superfrog**

Die Preise des mit "a." gekennzeichneten Titels lagen bei Drucklegung noch nicht vor.

Titel	IBM/PC	Versand / Laden	Titel	CDROM	Versand / Laden
Aces a.s. Deep	89,95	99,95	11th Hour	125,95	139,95
Across the Rhine	99,95	109,95	Aces a.s. Deep	89,95	99,95
Alien Legacy	89,95	99,95	Across t. Rhine	109,95	116,95
Armoured Fist	94,95	104,95	Battle Isle 2 Data	51,95	64,95
Battle Bugs	74,95	79,95	Bioforce	a.a.	a.a.
BMHattrick	99,95	109,95	Fifa Soccer	99,95	109,95
Colonization	99,95	116,95	Inferno	109,95	116,95
Delta 5	74,95	79,95			
Die Siedler	84,95	94,95			
Dream Web	89,95	99,95			
DSA 2-Sternenschweif	89,95	99,95			
Elite 3	89,95	99,95			
Fifa Soccer	89,95	99,95			
Jungle Strike	74,95	79,95			
KA 50 Hukum	79,95	89,95			

<b>70469 Stuttgart</b> Tel. 0711/812736	Master of Magic 109,95 116,95 Mechanix 2 a.a. a.a. Outpost 99,95 109,95 Sim City 2000 dv 94,95 104,95 SN-21 Seawolf 84,95 94,95 System Shock 89,95 99,95
<b>30159 Hannover</b> Tel. 0511/321796	Theme Park 84,95 94,95 The Fighter DV 109,95 116,95 Transport Tycoon 109,95 116,95 Victory at Sea 80,95 99,95 Wing Com. Armada 89,95 99,95 Wings of Glory a.a. a.a.
<b>34117 Kassel</b> Tel. 0561/711389	US Navy Fighters 79,95 89,95 Wild Blue Yonder 99,95 109,95 Wings of Glory 99,95 109,95 Wing Commander 3 a.a. a.a. Wing Com. Armada 89,95 99,95 World of Lemmings 79,95 89,95

<b>AMIGA</b>	Versand / Laden
Battle Isle 2	89,95 99,95
BMProf. Hattrick	89,95 99,95
Sim City 2000	79,95 89,95
Fifa Soccer	69,95 79,95
Theme Park	74,95 84,95
U.E.O.	74,95 84,95

**Superauswahl-Teuflische Preise-Aktuelle Neuerscheinungen**  
und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Lieferung per Nachnahme - Fracht- u. Verpackung DM 10,90  
Eilzuschlag 7,00 - Ab DM 250,00 Bestellwert Versandkostenfrei  
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Preisänderungen vorbehalten



# QUARANTINE

Mit Gameteks »Daam auf Rädern« werden Sie sämtliche im Großstadtverkehr angehäuften Aggressionen las – auf Kasten der Fußgänger...



Dem Gegner links ist unsere Kanane schlecht bekommen



das für gewöhnlich mit einem Affenzahn. Nachteil des auf Straßen und Parkplätze begrenzten Schwebenetzes ist, daß bei seinem Verlassen eine recht unsanfte Landung draht. Zum Glück verfügt unser Taxi schon in der Grundausstattung über eine Reservebatterie, die für kurze Zeit das selbständige Gleiten ermöglicht.



Ob wir dem feindlichen Taxifahrer wohl so das Herz erwärmen können?

**V**erbrechensbekämpfung à la Gametek: Im Jahre 2022 nimmt die Kriminalitätsrate von Kema City in beängstigendem Maße zu. Aus finanziellen Gründen wird nun aber nicht etwa nach Ursachen geforscht oder der Polizeiapparat aufgestackt – man stellt die ganze Stadt kurzerhand unter Quarantäne und umgibt sie mit einer riesigen Mauer. Fartan geht's drinnen häßlich zur Sache, da sich die desillusionierten Einwohner einen Heide Spaß daraus machen, sich gegenseitig umzubringen. In diesem herzerfrischenden Szenario übernehmen Sie die Rolle eines Taxifahrers, der durch prompte Passagierbeförderung und gezieltes Ballern zu Ruhm und Ehren gelangen möchte.

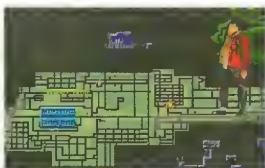
Da Kema aus der Zeit vor seiner Abschattung über ein ausgebauten Haver-Straßensystem verfügt, werden Sie kaum auf normal dahinfliegende Fahrzeuge treffen: Alle »Autos« der Stadt schweben einen halben Meter über dem Boden, und

Beim nächsten Mal sind wir vorsichtiger und erhalten auf der Missionskarte den gewünschten Zielpunkt des Fußgängers angezeigt. Nach einem Blick auf zu erwartendes Entgelt, Entfernung und Streckenführung wird entschieden, ob wir die Fahrt unternehmen wollen. Natürlich, nur so kommt man schließlich an Kahle heran! Nun ist Eile gefragt ist, da jeder Fahrgast in einer bestimmten Zeit zu seinem Ziel gebracht werden möchte. Schafft man es schneller, gibt's ein nettes Trinkgeld. Für jede Sekunde Zeitverzug hingegen verringern sich Fahrgast-Stimmung und Bezahlung kontinuierlich, bis wir am Nullpunkt angelangt sind.

»Quarantine« präsentiert sich nun aber keinesfalls als geruhssame Chauffeursimulation, bei der einzig und allein das Betrachten des Taxameters für Nervenkitzel sorgt. Dafür sorgen schon die durchgedrehten Killer-Fußgänger und allerhand feindliche Taxikankurrenz – schließlich gönnt man den Typen keinen



In Waffenläden und Werkstätten rüstet man sein Taxi auf



Auf der Missionskarte erkennen wir unsere eigene Position



Die Idee ist wirklich nicht schlecht: Man nehme das zur Zeit so beliebte 3D-Ballersgenre, kreuze es mit einer Taxi-fahrer-Simulation und siedle das Ganze in einer von Psychopathen bevölkerten Großstadt an. Das ständige Beschießen, Überfahren und Befördern von Passanten ist dann auch ebenso kurzweilig wie geschmacklos geraten. Die sonstige 3D-Aktion jedoch könnte überschaubarer sein: Bei Höchstgeschwindigkeit hat man keinerlei Chancen zu Ausweichmanövern und knallt ständig in irgendwelche Häuserzeilen hinein. Zudem wird das eigene Gefährt unabhängig von anderen Vehikeln gerammt oder beschossen. An der Steuerung gefällt mir das realistischere Lenken in Gegenrichtung beim Rückwärtsfahren, ansonsten aber

ist sie nicht optimal – während schon ein zaghaftes Steuern nach links oder rechts das Fahrzeug ruckartig in die entsprechende Richtung reißt, scheint man beim Abbremsen mit einem Mal in einem Schwertransport zu sitzen. Über die Blutrünstigkeit des Großstadt-Gemetzels kann man geteilter Meinung sein; mir persönlich bereitet es keinen sonderlichen Genuß, Fußgänger gegen meine Windschutzscheibe knallen zu lassen. Für eine Weile macht es trotzdem großen Spaß, in dem düster-chaotischen Riesengefängnis herumzuheizen; vor allem das Mochtunen des eigenen Taxis hält bei der Stange. Allerdings wird das Geschehen trotz vieler Extrawaffen und grafisch abwechslungsreicher Stadtbezirke auf Dauer zu eintönig

einzig Passagier, den man selbst befördern könnte. Auch die restlichen Gefährte sind meist darauf aus, unser gelbes Hover-Taxi zu rommen, zu beschießen oder durch Minen rumpeln zu lassen. Außerdem gibt es Sicherheitskräfte, Selbstschußanlogen und einige weitere Nettigkeiten, um unser Leben auch jo nicht allzu lange wöhren zu lassen.

Zu Beginn verfügt das eigene Taxi nur über ein schnödes Moschinentgewehr – unangenehm für Fußgänger, aber kaum eine Bedrohung für wildgewordene Jeeps und Nobelkarossen. Deshalb steckt man das souverän verdient Geld ständig in diverse Zusatzrüstung: In Werkstätten gibt es bessere Batterien und Panzerungen; in Waffenläden allerlei Extrawaffen – von der seitlich aus dem Fahrgastraum geholtenen Moschinentpistole bis zum flächendeckenden Allzweckflammenwerfer. Insgesamt 20 Waffen und acht sonstige Extras warten darauf, mit dem nötigen Kleingeld erstanden zu werden. Ein serienmäßig eingebautetes Radarsystem sowie ein kombinierter Entfernungss- und Richtungsanzeiger helfen dabei, Gegnern auszuweichen bzw. das nächste Ziel anzu- steuern.

Die Grafik ist äußerst schnell und verwöhnt mit netten Explosionseffekten, die einzelnen Waffen gebörden sich in Bezug auf grafische Darstellung, Einsatz und Wirkung recht unter-



Zur Seite hin verteidigt man sich mit der UZI



Eine Explosion mehrerer Minen – und wir mittendrin...

schiedlich: Je nach Situation wählt man zwischen Flammenwerfern, Kanonen, Raketen und Minen, deren Vorrat immer wieder aufgestockt werden muß. Die Soundeffekte hingegen reißen nicht sonderlich vom Hocker, auch wenn man meist erst durch einen fordernden Pfiff oder ein gebrülltes

»Hey, Toxi!« auf einen Fahrgast aufmerksam wird. Angesichts der vollkommen übersteigerten Gegnerrmassen fragt man sich allerdings, wieso die Leute überhaupt noch Toxi fahren – die Überlebenschancen stünden hinter der geschlossenen Haustür sehr viel besser.

Im Laufe der Zeit mischen sich unter die normalen Beförderungswilligen auch finstere Gestalten, die besondere Aufgaben für Sie bereithalten. Ein Poket muß auf einen bestimmten Porkplotz gebracht werden, was nicht nur mit Geld, sondern auch mit freundlichen Worten belohnt wird: Man wird von einander hören. Schließlich erfährt man nach Erledigung einiger Missionen ein Paßwort, das den Weg zum zweiten der insgesamt sechs Stadtbezirke öffnet.

Die solchmaßen voneinander abgegrenzten Levels bieten jeweils einige neue Aufgaben, Gegner und Hintergrundgrößen. Die meiste Zeit befördert man über Otto-Normalsterbliche von A nach B – göhn. Zumindest dürfen Sie jederzeit den aktuellen Spielstand speichern. (la)



## im wettbewerb

Keine Terminfracht, aber die derzeit fesselndste Mischung aus 3D-Aktion, düsterer SF-Story und Abenteuer bietet Origins System Shock. Die futuristische Raserei Delta V hat ähnlich schnelle Grafik wie Quarantine, ist aber noch schlechter steuerbar. Bei Hidden Below töten Sie seltsam schreiende Aliens; in der Brutalo-Neuheit Doom 2 werden neben vielen Monstern auch menschliche Gegner niedergeschossen.

System Shock	89
Doom 2	83
<b>QUARANTINE</b>	<b>68</b>
Hidden Below	58
Delta V	46



## quarantine

79% 386/486 VGA 3 Super VGA Soundblaster 5 Blaster Pro 3 General MIDI 3 CD Audio 3 Mouse 3 Joystick

Spiel-Typ  
Hersteller  
Co.-Preis  
Kopierschutz

Aktionspiel  
Gameloft  
DM 100,-  
Erträgliche Handbuchabfrage

Anleitung  
Spieltext  
Bedienung  
Anspruch

Englisch; befriedigend  
Englisch; wenig  
Gut  
Für Fortgeschrittene und Profis

Grafik  
Sound

Gut  
Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte  
+ 2 MByte EMS  
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Kompatibel zum Thustmaster-Lenkhod. CD-Version in Vorbereitung. Hebe Handlung; nicht für Kinder geeignet.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

68



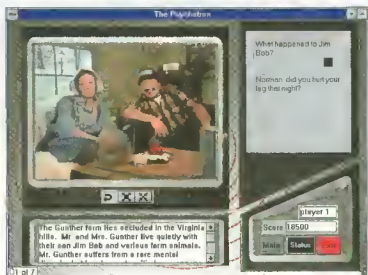
# THE PSYCHOTRON

Kein Buchverlag wollte die dubiose Agentenstory um eine Gedankenmanipulier-Moschine haben... doch wozu gibt's CD-ROM? Windows auf für einen neuen Versuch in der Sparte »interaktiver Film«.

**D**er Rubel rollt nicht, er ist so frei und fällt (an den Devisenmärkten), Korruption und innenpolitische Unruhen halten Jelzins Kreislauf in Schwung – aber bei der Entwicklung des »Psychatron« haben die KGB-Bays ganze Arbeit geleistet. Ein halbes Jahrhundert lang forschte man an dieser

Gedankenmanipulier-Moschine; eine fast fertige Beto-Version (absturzsicher wie eine 1.0-Fassung von Origin) wird den Amerikanern für eine Handvoll Dollars angeboten. Doch bei der äußerst geheimen Übergabe geht etwas schief. Die Folgen sind ein obgestürztes Flugzeug, tote Agenten und ein verschwundener Psychatron. Mouschelt hier das FBI, das CIA oder sind's die Russen selber? Will jemand den Präsidenten

heinrich lenhardt



Wählen Sie diplomatische Antworten, um bei den Dialogen voranzukommen

Computerspieler von altem Schrat und Kern winden sich vor Grem: Wir klicken alle Räume ab, hängen uns durch die effensichtlichen Dialog-Pfade und klatschen staunend in die Hände. Hui, Videos unter Windows! Wer will bei soviel verschwenderischer Pracht noch ein almodisches Spiel-design?

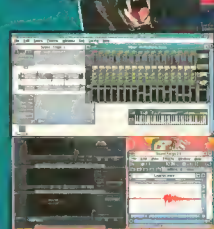
Auch der »Spieler light«, der Puzzle-entschlackte Klick-und-probiere-Magerkast schätzt, wird nicht so recht glücklich. Wa bei einem Spiel wie »The 7th Guest« die klasse Grafik und des gelungenen Ambiente die inhaltlichen Defizite halbwegs überbrücken, erweist sich Psychatron als graue Maus. Liebesigkeit im Detail und

grafische Längeweile sargen dafür, daß die Faszination nicht auf Tauren kommt. Vom heftigen Zeichensatz bis zur Animations-Müdigkeit bei den Nahaufnahmen fehlt es dem Programm an Atmosphäre. Videos annehmbar, Stereolachhaft, Darsteller und Dialoge wenig fesselnd.

Wenn schon interaktiver Film mit vernachlässigtem Spieldesign, dann bitte mehr Feeling, Stil und vor allem Komplexität. Psychatron ist im Nu durchgespielt. Und mecht man doch mal bei einem Dialog etwas falsch, spüren Sie es auf abrupte Weise: Der Spieler wird wieder an den Anfang der Story gesetzt, Punktzahl Null. Häufig speichern, sonst mächtig viel Ärger.

Die Sound-Komplett-Lösung

für DOS- & Windows-Anwender!



Das Hard- und Software-Paket:  
• Super Sound-Software  
• HighSpeed-Treiber für  
• Das beste Klang  
• deutsches Handbuch  
• miroSOUND PCM1 pm

Einfach einstecken und ab geht's!

Ballade

## Roaring Live-Sound for Music & Games!

miroSOUND PCM1 pro:  
Der Live-Hammer für alle Musik- und Gamefans!

- **Top-Sound** – Yamahas WaveTable-Chip DPL 4 bringt 128 Original-Samples echter Instrumente im General-MIDI-Standard plus 47 Percussions.
- **Kreativ** – alle Sounds können gemischt und verändert werden – in 16 Bit mit 44 Stimmen.
- **Anschlußfreudig** – 7-Kanal-Stereo-Mixer für alles, was Sound macht.
- **Professionell** – Aufnahme und Wiedergabe simultan.
- **Kompatibel** – unterstützt alle wichtigen Sound-Standards.
- **Zukunftssicher** – optimaler CD-ROM-Support, auch die neue IOE-Schnittstelle onboard.
- **Plug & Play** – einstecken, einschalten, geht!

Für weitere Informationen: Computer-Produkte AG  
Miro Computer Products AG, Carl-Miele-Straße 4, D-38112 Bismarckweg

Das Sound-Erlebnis für Music & Games!  
**miroSOUND PCM1 pro**  
inkl. HQ-9800 Stereo Rack, Sound Forge Wave Editor,  
12-Kanal-Stereo-Mixer und Ballade Sequencer-Software

**395,-**  
inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten

PC-Player 10/94

miro Computer Products GmbH  
Concerte Business Park 64  
A-2320 Schwuchel  
Telefon (01) 7 01 55-9  
Telefax (01) 7 01 55-99

miro Computer Products AG  
Bismarckstr. 14  
CH-8953 Oetikon  
Telefon (01) 7 41 05 15  
Telefax (01) 7 41 05 53

miro Computer Products AG  
Carl Miele Str. 4  
D-38112 Bismarckweg  
Telefon (05 31) 21 13 100  
Telefax (05 31) 21 13 90

per Psychotron manipulieren – oder steckt er selber hinter dem Diebstahl, weil er angesichts sinkender Umfrageergebnisse gewaltsam seine Macht sichern will?

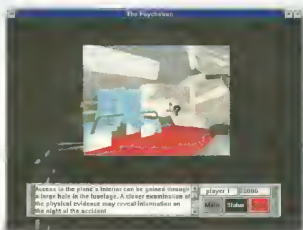
Eine Geschichte ist's, deren Dramaturgie nur noch vom neuen Jerry Cotton übertroffen wird. Doch Psychotron ist weder Gracischmörder noch verstaubtes Etwas aus dem untersten Regal der lokalen Videothek, sondern ein »interaktiver Film« mit digitalisierten Clips.

Um den Plot zu entwirren, befragt man verschiedene Personen. Bis zu drei Antworten hoben Sie zur Wahl; nur sensitive und diplomatische Statements sorgten für ergiebige Informationen und steigende Punktzahlen. Ein Inventar oder ernsthaftes Puzzles sind dem Windows-Programm fremd.

Gipfel des Anspruchs: In einigen Räumen bewegt man den Cursor ganz so, wie über den Bildschirm, um ja nicht die paar

Pixel zu verpassen, bei denen er sich in ein Fragezeichen verwandelt. Jetzt heißt es herzhaft klicken, um eine Nahansicht zu sehen. Anrufbeantworter, Computer-Displays und Notizzettelchen spenden kleine Hinweise oder Codes. Und mitendrinnen gibt es noch eine Poker-Partie, die nicht so recht reinpaßt, aber immerhin zu den anspruchsvollsten Programmteilen gehört. Die Lösung des Polithrillers bleibt jedenfalls Spielern vorbehalten, die mit dem Verständnis der englischen Sprochsaube keine Probleme haben. (hl)

Einige Stationen im Spiel lassen sich nach Hinweisen absuchen



### the psychotron

↓ 286 386/486 ↓ Win

↓ Super VGA ↓ Soundblaster

↓ 5.25" Diskette P.c. ↓ General MIDI

↓ CD Audio ↓ Maus ↓ Joystick

<b>Spiel-Typ</b>	Adventure	<b>Freies RAM:</b> min. 4 MByte unter Windows 3.1
<b>Hersteller</b>	Merit Software	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 5 MByte
<b>Ca.-Preis</b>	DM 100,-	<b>Besonderheiten:</b>
<b>Kopierschutz</b>	–	Dubioser Mehr-Spieler-Modus, bei dem die Dialoge abwechselnd gesteuert werden.
<b>Anleitung</b>	Englisch; befriedigend	<b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.
<b>Spieltext</b>	Englisch; viel (auch Sprachausgabe)	
<b>Bedienung</b>	Befriedigend	
<b>Anspruch</b>	Für Einsteiger	
<b>Grafik</b>	Befriedigend	
<b>Sound</b>	Befriedigend	

36

## miroSOUND PCM1 pro



- Wavetable-Power für Live-Sounds
- Yamaha OPL 4 plus miro-Spezialtreiber
- Voller CD-ROM-Support
- Profi-Studio-Software inklusive

**miro**

# DEVIL LAND

Ein niedlicher Teufel sucht und findet drei goldene Haare. Ob man auch nur ein gutes Haar an »Devil Land« lassen kann, ist eine ganz andere Frage.

Das wöchentliche Management-Meeting in der Hölle beginnt. Satan, beschwörend: »Wir haben ein echtes Image-Problem bei Computerspielern. Schaut Euch nur dieses indizierte Daam-Zeug an. Gewalt und Horror, soweit das Auge reicht!« (erregtes Scharen mit dem Huf). »Wir will denn da noch in die Hölle? Wer traut sich ein paar saftige Sünden zu? Niemand! Wir müssen ein endlich netteres Image transportieren – wozu habe ich savielen PR-Berater hier unten schmarren?« (ängstliches Zusammenzucken der Angesprochenen, gesteigerter Schwefel-Ausstoß auch in der Nichtraucherzone). Und so begab es sich, daß die Programmierer von Lifetimes nicht mal ihre Seelen verkaufen mußten, um einen süßen Teufel zum Spielehelden zu küren. Märchenkundler harchen auf: Der Mini-Mephisto in »Devil Land« sucht in jedem der rund 40 Levels nach drei goldenen Haaren, die den Weg zur nächsten Stufe öffnen. Hällisch gut sieht das Gerenne und Gehüpfte nicht unbedingt aus. Der van »Cool Spot«, »Jazz Jackrabbit« & Co. verwöhnte Jump-and-Run-Spieler rauft sich angesichts der Grafik erst

Unter Wasser muß man nach Sauerstoff-Nachschub Ausschau halten

Satansbraten: dem Killerball ausweichen und auf die bröckelnde Plattform springen. Da gurgelt der Adrenalin-Spiegel...

einmal die Haare (egal, ob golden oder nicht). Hapsende Bälle und andere Hindernisse werden durch kunstvolle Sprünge umgangen. Der arme Teufel erweist sich als waffenloser Pazifist, der einige Gegner nur durch Draufhüpfen observieren kann. Doch rummst er stets die herumschwebenden Blöcke an, wird er durch so manches Extra belohnt. Varübergende Unverwundbarkeit, ein Zusatzleben oder die Fähigkeit, bestimmte Mauern niederzureißen, sind die überwältigenden Bani. Unter Wasser müssen wir immer wieder mal ein Luftbläschen erschauen, damit unser brustschwimmender Beelzebub nicht abschnarchelt. Wer bis zum Ende durchhält, wird mit einem Happy-End belohnt: Der Held war kein richtiger Teufel (der Kasename »Little Giovanni« kam uns gleich suspekt vor) und verwandelt sich wieder in einen braven Buben zurück. (hl)

heinrich lenhardt

Der Teufel steckt im Detail, hat den Schnops gemacht und dennoch ein solches Programm nicht verdient. Wenn mein Kollege Jörg Langer mal ein besonders gutes Shareware-Spiel testet, hört man ihn gännerhaft »Das hat ja fast Profi-Qualität!« murmeln. Devil Land gehört in die Profi-Ecke, sumptt grafisch aber auf Amiga-Public-Domain-Niveau daher. Der arme Teufel wurde laienhaft gezeichnet und mit ruckhafter Animation versehen. Fegefeuer des Spieldesigns: Das eintrünige Gehüpfte und Schalter-umlegen ist arm an Einfällen, aber reich an fieslen Stellen. Die kleinste Feind-

berührung kostet sofort ein Bildschirmleben. Durch das etwas schleppende Scrolling tappt unser Teufel schon am Bildrand in zu plötzlich auftauchende Gegner. Nur das Paßwort-System verhindert den totalen Frust. Selbst ein barmherziges »Besser als gar nichts!« bleibt dieser Action-Erzünde versagt. In den letzten Monaten gab es eine reiche Auswahl von wesentlich besseren Jump-and-Runs. Gegen das schauderhafte Devil Land wirkt selbst ein schlechter Zeitvertreib Marke »Zaal 2« wie der Software-Himmel auf Erden. Lifetimes' lahmem Luzifer bleibt die Wertungs-Absolution versagt.

**devil land**

286/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 Blaster Pro
 Creative M16
 CD Audio
 Joystick

<b>Spieler-Typ</b>	Actionspiel	<b>Freies RAM:</b> min. 580 MByte
<b>Hersteller</b>	Lifetimes	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 4 MByte
<b>Ca.-Preis</b>	DM 80,-	<b>Besonderheiten:</b> Level-Anwahl per Paßwort.
<b>Kopierschutz</b>	–	<b>Wir empfehlen:</b> 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick oder Game Pad.
<b>Anleitung</b>	Deutsch; bediendend	
<b>Spieltext</b>	Englisch; wenig	
<b>Bedienung</b>	Bediendend	
<b>Anspruch</b>	Für Einsteiger	
<b>Grafik</b>	Mangelhaft	
<b>Sound</b>	Ausreichend	









# U96

CD-ROM

[CLUB BIZARRE]



#### [U96 INTERACTIVE]

Ist Techno-Welt pur, Alex Christensen alias U96 führt Dich durch einen bizarren, interaktiven, multimedialen Untergrund, den Club Bizarre. Die ultimative Computerparty. In den verschiedenen computeranimierten Räumen wie Mainhall, HiFi-Raum, Video Raum, Archiv und Studio könnt ihr interaktiv agieren, sämtliche U96-Videos sehen, eigene Techno-Tracks produzieren und vieles mehr. No limits to your creativity.

Nach Lösung verschiedener Aufgaben, die Euch während des Trips durch die Unterwelt gestellt wurden, könnt ihr in die 5. Dimension eintauchen. Der ultimative 24-Stunden-Rave.

Ein Geheimnis - unheimlich und bizarr. Try it and have fun!

incl. the new Hit-Singles LOVE RELIGION and CLUB BIZARRE and exclusively on mixed-mode CD-ROM ENTER AT YOUR OWN RISK as CD-Audio-Tracks

#### [TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN]

386 DX - 40MHZ, 8 MB RAM  
CD: double - speed CD-Laufwerk  
Soundblaster 1M compatible  
Windows TM 3.1, DOS 5.0

U96





# DARK SUN WAKE OF THE RAVAGER

**Guten Morgen, Deutschland: Wenn der Ravager erwacht, hat's in Tyr bald gekracht. AD&D-Rollenspieler bekommen endlich die Fortsetzung zu »Shattered Lands« auf die Festplatte geschmiert.**

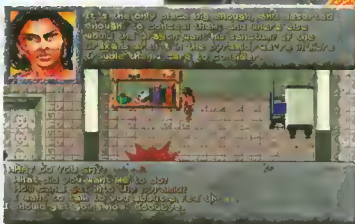
Spiele-test

Einmal ist keimnal. Wiederseh'n macht Freude. Noch mehr Andeutungen gefällig? Wenn die Programmierer beiSSI erst mal ein neues Rollenspielsystem geschnitzthaben, knödeln sie gerne eine ganze Serie daraus. Letztes Jahr debütierte mit »Shattered Lands« das neue »Dark Sun«-Szenaria. Point-and-Klick-Kamfart gepaart mit anspruchsvollen Regeln und taktischen Kämpfen – Gift für Einsteiger, aber AD&D-Fans waren glücklich und zufrieden. Wake of the Ravager schließt an die alte Geschichte an und erlaubt sinnvollerweise auch das Importieren der bewährten Helden aus Shattered Lands. Der Einsteiger muß aber nicht grinsend außen vor bleiben: Taufische Charaktere lassen sich erschaffen, die van

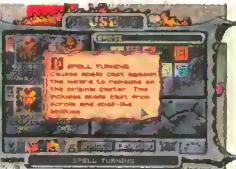
Haus aus stark genug sind, um mit den verschärften Manstern der aktuellen Folge fertig zu werden. Insgesamt vier Charaktere passen in unsere Party. AD&D-gemäß bestimmen Sie Rasse und Beruf Ihrer Schützlinge; die genauen Charakterwerte werden per Zufall ausgewürfelt. Die neue Geschichte beginnt in Tyr, wo nach dem Sturz des bösen SarcererKings einiges drunter und drüber ging. Die Wirtschaft des



Ein heimlicher Feuerball kackelt die gesammelten Manster an



In ausführlichen Dialogen erhält man neue Aufträge und erfährt weitere Details der verschlungenen Handlung



Ihre Charaktere lernen neue, mächtige Zaubersprüche

Stadtstaates ist arg gebeutelt und auf den Straßen geht es auch nicht ganz sicher zu. Unsere Helden lustwandeln eingangs nichts Böses ahnend übers Trattair, als eine Passantin von einigen Schurken ermordet wird. Lässig verirrt man die Mörderbuben, doch die

Hintergründe des Attentats bleiben zunächst unklar. Und das ist auch recht sa, denn wie bei jedem ardentlichen AD&D-Programm entfalten sich die Nuancen der Story erst bei züggigem Varanspielen.

Kanspirative Kreise planen mal wieder ein Comeback des Oberbösewichts, irgendwie kommt da noch ein ungemütlicher Drache dazu und selbst innerhalb der Allianz der »Guten« gibt es Meinungsverschiedenheiten. Der Spieler eilt van Auftrag zu Auftrag, um den Weitergang der wenig originellen, aber durchaus spannenden Handlung zu erleben. Wer Shattered Suns kennt, fühlt sich hier gleich wie zuhause. Durch Mausclick oder Cursartasten-Einsatz läßt man seine



Oh geplagte Verfechter des klassischen Rollenspiels, was habt Ihr in letzter Zeit leiden müssen! 3D, Echtzeitkämpfe, Action-Einlagen und andere Freizeiten knabberten an den traditionellen Tugenden, aber beim konservativen Dark Sun ist die Welt nach in Ordnung. Auch Wake of the Ravager bietet alle klassischen Zutaten vom gezielten Zusammenstellen der Party bis hin zum komplexen Magie- und Kampfsystem. Gegenüber dem Vorgänger hat sich nicht ein Fäzchen geändert. Neue Story, mehr Magie, mächtigere Monster – aber es spielt sich ein bißchen zu vertraut.

Fans von Shattered Lands werden's mögen, doch ein paar Prisen Innovation und Spritzigkeit hätte SSI schon beimengen können. Allzulaut »Zugabe!« rufe ich nicht mehr: Zwischen viel Gekämpfe und Dialog-Blabla kamen Motivation und Faszination etwas zu kurz. Wer noch nie im Leben ein Rollenspiel angefaßt hat, wird sich ohnehin schwer tun. Immerhin: Kenner der Materie bekommen ein weiteres Schellchen aus einer anspruchsvollen Fantasywelt serviert – ebenso solide und unspektakulär wie der altersschwache Galf unserer Schlußredaktion!



Die stets zuschaltbare Karte hilft bei der Orientierung

Spießfigur durch die schräg von oben gezeigte Spielwelt huschen. Um andere Personen on- zuquatschen, Gegenstände zu benutzen oder Kämpfe anzusetzen wird munter geklickt. Mit der rechten Moustaste ändern Sie das Aussehen des Cursors vom Pfeilchen (um zu einem bestimmten Punkt zu gehen) in ein Auge (untersuchen, reden) oder ein Schwert (angreifen). Um eine Aktion auszuführen, jetzt nach das Zielobjekt mit dem entsprechenden Cursor-Icon anklicken.

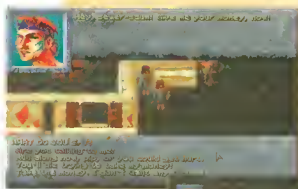
Sobald es zu einem Kampf kommt, werden alle vier Spielfiguren ihrer Gruppe einzeln dargestellt. Jeder Charakter löst sich einzeln herumbewegen und einsetzen. Mit roher Muskelkraft und vor allem listiger Magie trotzt man den starken Gegnern. Die gut zweihundert Zaubersprüche und parapsychologischen Talente sind eine Wissensfrage für sich; von Heilkunst über Defensiv-Maßnahmen bis hin zu vorantzenreichem Monsterplätzen präsentiert sich das Regelwerk als äußerst anspruchsvoll. Sie können das etwas langwierige Gekämpfe



## im wettbewerb

Wer den Vorgänger Shattered Lands liebte, wird auch Wake of the Ravager mögen – Zahn der Zeit und Originalitäts-Mangel kosten den Nachfolger aber ein paar Prozentpunkte. Als ebenso aktuelle wie anspruchsvolle Alternative kommt das zweite DSA-Abenteuer »Sternenschweif in Frage. Oder soll's was Einsteiger-freundlicheres sein? SSI hat auch das fluckige Action-Adventure Al-Qadim im Angebot und Origins aktuelles Ultima-Programm wandelt erfolgreich auf dem Grat zwischen Anspruch und Zugänglichkeit.

Ultima 8: Pagen	89
Shattered Lands	76
Sternenschweif	75
Al-Qadim: Genie's Curse	74
<b>WAKE OF THE RAVAGER</b>	<b>72</b>



Unser Helden-Quartett sollten diese Straßenräuber lieber nicht schwach anreden...

Im anschließenden Kampf steuern Sie alle vier Charaktere einzeln gegen die Banditen



Nach dem Sieg durchsuchen wir die Unterlegenen und stibitzen deren Ausrüstung

auf die Computersteuerung delegieren, was aber nicht immer optimal ist. Wer von Hand steuert, hat größere Erfolgsaussichten und mehr Spaß am taktischen Combat-System. Wenn ein Charakter eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten durch das Lösen von Aufgaben oder Monsterbekämpfen gesammelt hat, wird er schließlich befördert: Mehr Kraft, Robustheit und neue Zaubersprüche sind die unangenehmen Folge eines solchen Helden-Upgrades.

Neben den ausufernden Kämpfen sind die Dialoge mit anderen Personen ein wichtiges Spielelement. Die vorliegende US-Version ist deshalb nur mit guten Englischkenntnissen zu bewältigen. Softgold will aber in Kürze eine deutsche Übersetzung des Programms anbieten. (H)



## dark sun - wake of the ravager

728 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI 10 Audio Maus Joystick

Spieler-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Rollenspiel  
SSI  
DM 120,-  
Erträgliche Handwuchfrage

Freies RAM: min. 605 KByte  
+ 2 MByte EMS  
Festplattenplatz: ca. 18 MByte

Anleitung  
Spielext

Englisch: gut  
Englisch: viel (Deutsche Version in Vorbereitung)

Besonderheiten:  
Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einstellbar. Charaktere aus Shattered Lands lassen sich importieren.

Bedienung  
Anspruch

Befriedigend  
Für Fortgeschrittene und Profis

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

Grafik  
Sound

9efriedigend  
Ausreichend





- Diese Camel spuckt Blei! Fliegen Sie fünf historische Flugzeuge der Alliierten und Deutschen aus dem Ersten Weltkrieg. Lernen Sie, alle Maschinen zu steuern, von der Sopwith Camel bis zur Fokker Dr. 1.

- Durch den Einsatzgenerator ist jede Kombination von Luftkämpfen mit gegnerischen Flieger-Asen möglich. Jagen Sie Zweisitzer, Bomber, Freiluftballons und Zeppeline.



- Erleben Sie die Atmosphäre aus der Sicht eines Veteranen. Der 4-Kanal-Digital-Sound vermittelt beeindruckend das Heulen des Windes, das Feuern der Maschinengewehre und die Explosionen der Jagdflugzeuge.
- Mit der eingebauten Videokamera können Sie Ihre größten Erfolge aufzeichnen und noch einmal aus allen Blickwinkeln erleben.

- Wings of Glory präsentiert sich auf der Basis einer verbesserten Strike-Commander-Programmierung und beeindruckt durch die erweiterten Details der Flugzeuge und Landschaften. Setzen Sie sich Ihre Fliegerbrille auf, und durchbrechen Sie die Wolken. Hals- und Beinbruch!



Bildschirmfotos von der PC-Version

# WINGS OF GLORY

## Flugbenzin, Nostalgie und jede Menge Mut

Stellen Sie sich ein Duell über den Wolken im Morgengrauen vor, in dem Sie dem Gegner so nah sind, daß Sie ihn riechen können. Sie werden Nerven wie Drahtseile brauchen, um Ihre Leinenkiste wieder heil nach Hause zu bringen.

Und das ohne die Hilfe von Radar, Funk oder Raketen - ein kleiner Patzer, und schon können Sie Ihren Helm gegen einen Heiligenschein eintauschen.

Kurzum: Bei Wings of Glory brauchen Sie Mumm in den Knochen.



**ORIGIN**

*We create worlds.*

Intel 486™ DX2 empfohlen.



Wings of Glory ist eine Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • Origin und We Create Worlds sind eingetragte Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • Origin ist eine Warenzeichen der Intel Corporation • Electronic Arts ist eine eingetragte Warenzeichen von Electronic Arts

# ENTOMBED

**Ein Archäologe fällt in eine geheimnisvolle Grabanlage, die mit Rätseln und Fallen der Marke »aberties« gespickt ist.**

**T**ja, da hat man ein einziges Mal beim Rumschnüffeln in alten Ruinen nicht aufgepaßt und plumpst durch ein Loch in einen unterirdischen Gebäudekomplex. Eigentlich genau die Entdeckung, von der ein engagierter Archäologe sein Leben lang träumt. Nur könnte nach Lage der Dinge die Phrase »sein Leben lang« eine eher kurze Zeitspanne beschreiben. Dann machen wir uns eben auf und schauen uns hier ein wenig um: Wo geht eigentlich das Licht an? »Entombed« stammt von einer kleinen australischen Softwarefirma, die auch eine Sharewareversion des Programms anbietet, die einen von fünf Levels enthält. Umfang und technische Ausführung der getesteten Vollversion stehen in keinsten Weise hinter einem »Profiprogramm« zurück. Vor allem die schöne Raytracing-Grafik und die gute Soundkulisse können auf Anhieb gefallen. Spielerisch präsentiert sich Entombed als ein Denkakrobatik-Test im Stil von »7th Guest« oder »Myst«; es enthält weder Actionsequenzen noch Gegner, sondern viele Rätsel und heimtückische Fallen. Diese gehören mit zum Kniffligsten, was einem im Allgemeinen so unterkommt: Ihr abstraktes Vorstellungsvermögen wird arg in Anspruch genommen. Einige Mechanismen verlangen zusätzlich nach der Benutzung bestimmter Gegenstände; zu diesem Zweck verfügt unser Nachwuchs-Grabschänder über ein kleines Inventar. Zu unvorsichtig sollte man nicht durch die schön gezeichneten Bilder watscheln: Einige seltsam gefärbte Bodenplatten deuten oft genug auf eine Falle hin, die vor dem Darüberstiefeln tunlichst deaktiviert werden sollten. Für alle Fälle stehen insgesamt drei Leben zur Verfügung, außerdem kann man jederzeit einen von vier Spielständen speichern. Zu Beginn ist der Schwierigkeitsgrad noch in erträglichen Regionen angesiedelt. Als allererstes sorgen wir für Licht, indem wir am entsprechenden Schalter die Tagseite eines Erdsymbols genauso ausrichten, wie das darüber befindliche Sonnensymbol. Die nun erleuchtete Halle führt rechts zu einem



In der Evening Chomber gibt es einen Hinweis, daß der Komplex ögyptischen Ursprungs sein könnte



Gelöst: Oben das Abend-, unten das Morgenrätsel

Säurepool, während links das »Morgen-Rätsel« auf uns wartet. Letzteres verschließt höchstwahrscheinlich die direkt voraus liegende Tür. Zur besseren Übersicht wird rechts oben ständig eine Karte mitgezeichnet. Zudem erhält man über das, was sich gerade unterm Mauszeiger befindet, eine Ultrakurz-Beschreibung.

Das Morgen-Rätsel besteht aus acht Mondsymbolen, die in zwei Reihen über sieben Erdsymbolen liegen. Als Profiforscher beschleicht uns natürlich gleich die richtige Assoziation: Die obere Hälfte des Mandes ist am Horizont zu sehen. Da in den vier mal vier Feldern nur 15 Steine liegen, klicken wir auf die offene Stelle – nichts passiert. Das Klicken auf einen benachbarten Stein allerdings verschiebt diesen auf den leeren Platz, die neu entstandene Lücke kann vom nächsten besetzt werden, etc. Wunderbar, aber hilft uns das weiter? Zum Glück hat man von Beginn an das Tagebuch eines anderen Archäologen dabei, der den Komplex bereits weitestgehend erforscht hat (allem Anschein nach aber trotzdem nicht wieder herausgekommen ist...). Somit steht dem ratlosen Spieler eine dezente Hilfsfunktion zur Verfügung, die jedoch keinesfalls mit konkreten Lösungstips dient. Stattdessen erhält man nur sachte Hinweise darauf, worin das Rätsel überhaupt besteht. Im Laufe des Spiels nimmt die Schwierigkeit der Aufgaben beharrlich zu, das Notizenmachen oder Mitzeichnen können



Ein Windows-Programm, das von DOS aus installiert wird? Ein Spiel ohne richtige Introsequenz, das nur aus abstrakten Rätseln besteht? Wer seine anfängliche Skepsis überwindet und zumindest den Hauch eines Faibles für grafische Denksportaufgaben hat, wird von Entombed angenehm überrascht. Hier hat sich endlich mal jemand getraut, außerhalb der üblichen Spiele-Klischees einen Denkschalmetz im Adventure-Gewand abzuliefern. Obwohl ich einige der Rätsel verdammt schwierig fand, hat mich das Programm mehrere

Stunden an den Monitor gefesselt: Atmosphäre und Grafik stimmen, und vor einigen blöden Symbolsteinen zu kapitulieren, ginge dann doch ons spielerische Ehrgefühl. Auch wenn Entaband an 7th Guest erinnert, sollten dessen Fans keinen Blindakut töten: Die weitgehend bewegungslose Grafik ist untam Strich weit weniger aufregend, die Puzzles sind dafür wesentlich hörter. Idealerweise probieren Sie die Shoreware-Version aus: Bei Gefallen können Sie sich immer noch zu einem günstigen Preis das komplette Programm zulegen.

sich nur absolute Denkakratanten ersparen. Trotzdem bleiben die Rätsel durch Ausprobieren und einige Literatur Logikschweiß immer lösbar. Sehr erfreulich ist die Abwechslung beim Puzzle-Design: Da müssen abstrakte Allegorien erkannt, Formen zugeordnet, bestimmte Lösungen ausgenutzt oder Ohne es anfänglich zu ahnenden Knobelarbeits hineingezaugt: Ägyptisches Alter der Anlage hin, in einer weit fortgeschrittenen eigentümlichen Grabanlage am Ende etwa gar keine schützliche Hachsicherheits erfolgreich beendet, wird (1a)

### Schön und tödlich: Der erste Raum des zweiten Levels

Regeln hinter Himmelskörperbewegungen ausgenutzt oder Tonabfolgen rekonstruiert werden. Ohne es anfänglich zu bemerken, wird man bei all der anstrengenden Knobelarbeits langsam immer tiefer in das Geschehen hineingezogen: Ägyptische Schriftzeichen deuten auf das Alter der Anlage hin, flammenlose Lichtfackeln künden von einer weit fortgeschrittenen Zivilisation. Was hat es mit diesem eigentümlichen Grab eigentlich auf sich? Oder ist es letzten Endes etwa gar keine Grabstätte? Wozu dient vorgeschichtliche Hauchsicherheitstrakt dann? Wer den fünften Level erfolgreich beendet, wird die Antwort erfahren. (1a)

## KaroSoft

Jürgen Viet

## CD-ROM

[illegible]

3.5"	Y-Kabot f 2 Joynicks on Soundblaster	29.00
------	--------------------------------------	-------

1942 Pacific A1 WAR, Handbuch deutsch	97,00	Aktiv-Boxen für alle Soundkarten	39,95
Aces of the Deep, komplett deutsch	79,50	SBS-300 Aktivlautsprecher v. Creative/Yamaha	219,00
Al Capone, komplett deutsch	84,50	Gravis-Gamepad	47,50
		Gravis-Tastatur, schwarz	59,95

Aufblaszinn, komplett deutsch	76,00	Gravis-Jugentei, schwarz	56,00
Alu-Ölwanne, komplett deutsch	54,00	Gravis-Jugentei, schwarz grü (5 Festeckel)	54,00
Bettle lale II, komplett deutsch	69,00	Gravis, Phoenix*, Flugzeug	249,00
Bowlower, komplett deutsch	66,50	CH-Flight Slick	179,50
Beneath a Steel Sky, komplett deutsch	72,50	CH-Pro-Rudder Paddles	19,90
Charlburker, komplett deutsch	74,50	CH-Jetstick	74,95
Chassis (3) komplett deutsch	74,50	CH-Gomcard Automate 3 I 2 Juts	64,50
Burning Steel 2, komplett deutsch	87,00	CH-Gomcard Automate +2 Games	75,00
Colorationer, komplett deutsch	39,00	* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar	
		Andere werden verpfählicht	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)  
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-  
AUSLAND NUR EUROSHECK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr


103 - 3 10 41 oder 02103 - 4

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand


\_\_\_\_\_



## entombed

1285
368/188
1/164
Super VGA
Soundblaster
5.25/3.5 Floppy Pro
General MIDI
CD Audio
Haus
1/joystick

Spiele: Typ	Denkspiel	Freies RAM: min. 2 MByte
Hersteller	Choos Concepts	Festplattenplatz: ca. 14 MByte
Ca.-Preis	DM 75,-	Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. Shoreware- und CD-ROM-Versionen erhältlich.
Kopierschutz	-	Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.
Anleitung	Englisch; befriedigend	
Spielzeit	Englisch; mittel	
Bedienung	Gut	
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis	
Grafik	Gut	
Sound	Gut	



# ALONE IN THE DARK 2



**N**ein Manie hat sich Infogrames mit der CD-Adaption von »Alone in the Dark 2« Zeit gelassen. Während schon kräftig an Teil 3 geackert wird, will man jetzt mit dem Vorgänger nochmal etwas Geld machen. Trotz CD-ROM werden auf der Festplatte 16 MByte Platz benötigt, nur die zusätzlichen Musikstücke sowie die neue deutsche Sprachausgabe bleiben auf der CD. Die erweiterte Soundunterlegung ist auch der wesentliche Unterschied zur Diskversion: Stimmungsvolle Musik mit glasklaren Tönen läßt eine normale Soundblaster-Prä-Karte fast ihre Herkunft vergessen. Alle Musikstücke und Sprachausgaben werden als Audio-Files direkt von der CD gelesen – man kann somit »schummeln« und sich alles per Audio-CD-Wiedergabe anhören. (H)

jōro lanqer

Inhaltlich präsentiert sich *Alone in the Dark 2* immer noch als gehobenes Action-Adventure. Allerdings wurde nichts getan, um den zu hohen Schwierigkeitsgrad abzumildern: Schon an den ersten drei Gegnern dürfte der typische Abenteuerspieler einige Male scheitern, weil das von keinem Fadenkreuz unterstützte Zielen viel Eingewöhnung erfordert.

Bei den Puzzles hingegen hat man sich Mühe gegeben, niemanden zu überfordern! Mal eine Kiste wegzuschieben, aber zwei Gegenstände miteinander zu benutzen, ist das höchste der Gefühle.

Die Stärke der CD-Version, die sich auch unter Windows 3.1 installieren läßt, ist ganz klar die düster-gruselige Spielatmosphäre.

alone in the dark 2 (cd)



70%	386/486	VGA	Soundblaster	5.25" Floppy Pro	CD-Audio	Mouse
Spieler-Typ	Action-Adventure	Action-Adventure	Prologramm	DM 120,-		
Hersteller	Co-Preis	DM 120,-				
Kopierschutz	Deutscht: befriedigend	Deutscht: gut (auch Sprachsynthese)				
Anleitung	Befriedigend	Für Fortgeschrittene und Profis				
Spieltext	Gut	Sehr gut				
Bedienung						
Anspruch						
Größe						
Sound						

Freies RAM: min. 575 KByte  
+ 2 MByte EMS.  
Speicherplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten:  
Gute deutsche Sprachsynthese und  
neuer CD-Soundtrack.

Wir empfehlen: 486er  
(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.

**Freies RAM:** min. 575 KByte  
+ 2 MByte EMS.  
**Festplattenplatz:** ca. 16 MByte

**Besonderheiten:**  
Gute deutsche Sprechergabe und  
neuer CD-Soundtrack.

**Wir empfehlen:** 486er  
(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.

77

## addictions



<p><b>296</b></p> <p><b>386/486</b></p> <p><b>VGA</b></p> <p><b>Soundblaster</b></p> <p><b>16M</b></p> <p><b>Joystick</b></p>	<p><b>Spieler-Typ</b></p> <p><b>Hersteller</b></p> <p><b>Ca.-Preis</b></p> <p><b>Kopierschutz</b></p> <p><b>Anleitung</b></p> <p><b>Spieltext</b></p> <p><b>Bedienung</b></p> <p><b>Anspruch</b></p> <p><b>Grafik</b></p> <p><b>Sound</b></p>	<p><b>Spieler-Sammlung</b></p> <p><b>Wicked-/Software Business</b></p> <p><b>DW BO...</b></p> <p><b>Deutsch; mangelhaft</b></p> <p><b>Englisch; wenig</b></p> <p><b>Ausreichend</b></p> <p><b>Für Einsteiger</b></p> <p><b>Mangelhaft</b></p> <p><b>Mangelhaft</b></p>	<p><b>Freies RAM: je nach Spiel.</b></p> <p><b>Mit 2 MByte gibt's keine Probleme.</b></p> <p><b>Festplattenplatz: ca. 15 MByte (bei Komplett-Installation)</b></p> <p><b>Besonderheiten:</b></p> <p><b>Sammlung von 25 Shareware-Versionen, u.a. Commander Keen 4 und "Ultimate"</b></p> <p><b>Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz; mit 1 MByte RAM).</b></p>
---	---	--	---

**Freies RAM:** je nach Spiel.  
Mit 2 MByte gib'ts keine Probleme.  
**Festplattenplatz:** ca. 15 MByte  
(bei Komplett-Installation)

**Besonderheiten:**  
Sammlung von 25 Shareware-Versionen, u.a. »Commander Keen 4«  
und »Utomatron«.

**Wir empfehlen:** 386er (min. 16 MHz  
mit 1 MByte RAM.

5



### Freiheit des Monats: Alte Share- ware in neuer Ver- packung

## ADDICTIONS

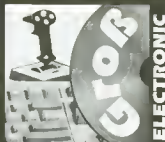
**M**it Superlativen soll man ja vorsichtig sein, aber diese »History of Computer Games« ist der Etikettenschwindel des Jahres. Wer arglos die Schachtel des rund 80 Mark teuren »Präfi-Programms« in die Hand nimmt, erhofft wundervolle Dinge: 25 neue PC-Versionen der wichtigsten Spieleklassiker werden versprochen.

Woh' dem, der das Kleingedruckte nicht aufmerksam liest: Addictions ist lediglich eine Zusammenstellung von betagten Shareware- und PD-Kamellen. Und dabei handelt es sich keineswegs um die Vollversionen, sondern um eingeschränkte Schnupperfassungen. Rechnen Sie lieber nicht nach, wieviele prall gefüllte Shareware-CDs Sie für 80 Mark bekommen würden... »Am »Tetris-Verschnitt bis zur »Breakout-Variante »Bananaoid« ist hier so ziemlich alles vertreten, was man ohnehin schon kennt, hat ader (zumindest für soviel Geld) nicht will. (hl)

heirich lenhardt

Ein Fall für den Verbraucherschutz? Für eine Handvoll alter Shareware-Versionen 80 Mark zu verlangen ist frechheit Nummer 1. Das ganze aber nach so zu tun, daß man beim flüchtigen Draufsehen eine Sammlung neu programmierter Profi-Software vermutet, ist nur noch dreister. Mein Wörterbuch übersetzt den Namen des Herstellers »Wicked« treffenderweise mit »niederrichtig«.

Der Hitzepunkt dieser Tragik-komödie ist das dilettantische Handbuch, was treuherzig versichert wird, daß der »Hersteller« nicht das Copyright für die einzelnen Spiele, aber sehr wohl für sein geniales Menüsystem besitze – und wehe, das wird kapiert! Gutgedacht, aber das Menüsystem gibt es bei der PC-Version gar nicht – da werden die Spiele ohne Rückfrage barsch auf Laufwerk C geknallt.



**Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör**

**PC**

**CD ROM**

**AMIGA**

**JAGUAR**

**MEGA  
DRIVE**

**SNES**

**3DO**

**Bitte nur  
Händler-  
anfragen!**

**Groß Electronic**  
Computerspiele + Zubehör  
Gartenweg 4

**D-94133 Röhrnbach**  
Telefon 0 85 82 / 15 99  
Telefon 0 85 82 / 86 39  
Telefax 0 85 82 / 86 25

V.mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleihe oder Version

1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	94,95
Acas of the Pacific & Mission Desk /dt	79,95	—
Acas over Europe /dt	89,95	—
Across the Rhine /dt	94,95	—
Alien Legacy /dt	65,95	—
Alien Invasion /dt	67,95	89,95
Antares World Cup Edition /dt	53,95	—
Armored Fleet	74,95	81,95
Battle Bugs /dt	V.mö.	V.mö.
Battle Isle & Camp Desk /dt	73,95	—
Battle Isle 2 /dt	79,95	85,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—	49,95
Beneath a Steel Sky /dt	63,95	79,95
Bohannon /dt	V.mö.	85,95
Bundesliga Manager Hattnick /dt	74,95	V.mö.
Bumping Steel 2 /dt	59,95	89,95
Communifodder 2 /dt	59,95	—
Chase Engine /dt	54,95	—
Christopher Columbus /dt	79,95	89,95
Civilization /dt	94,95	81,95
Colonization /dt	89,95	—
Cool Spot /dt	47,95	69,95
Conquest /dt	90,95	—
Creature Shock /dt	—	95,95
Dark Forces	V.mö.	V.mö.
Das Schwarze Auge /dt	79,95	87,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	79,95	V.mö.
Day of the Tentacle /dt	94,95	95,00
Der Bauzeiger /dt	V.mö.	V.mö.
Der Clou /dt	79,95	—
Desert Strike /dt	64,95	69,95
Die Siedler /dt	79,95	—
Dream Web /dt	85,95	V.mö.
Eye of the Beholder 1 /dt	—	95,95
F-14 Fleet Defender /dt	94,95	—
Falcon Gold /dt	—	94,95
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
Gabriel Knight /dt	69,95	83,95
Hansa - Die Expedition /dt	41,95	—
Indiana Jones 4 - Temple of the Aztec /dt	52,95	89,95
Indy Car Racing /dt	49,95	—
Indy Car Racing Track Pack /dt	27,95	—
KA-50 Hokum /dt	66,95	V.mö.
Lands of Lore /dt	59,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	64,95	94,95
Little Big Adventure /dt	V.mö.	92,95
Lithropia /dt	79,95	—
Mad News /dt	79,95	—
Master of Magic /dt	89,95	—
Master of Orion /dt	94,95	—
Megarace /dt	—	69,95
Micro Machines /dt	54,95	—
Might & Magic 3 - 5 /dt	—	94,95
Myel /dt	—	89,95
NASCAR Racing /dt	69,95	V.mö.
NHL Hockey '95 /dt	79,95	—
NHL Hockey '96 /dt	—	79,95
PGA Tour Golf 486 /dt	V.mö.	V.mö.
Pinball Dreams 2 /dt	34,95	—
Pinball Dreams de Luxe /dt	—	77,95
Pinball Fantasies /dt	69,95	—
Pizza Connection /dt	81,95	—
Privatier /dt	86,95	89,95
Privatier & Strike Commander /dt	—	89,95
Rebel Assault /dt	—	55,95
Rings of Medusa Gold /dt	69,95	89,95
Robinson's Requiem /dt	61,95	—
Russelthorn /dt	69,95	—
Sem & Max /dt	94,95	99,00
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	—
Sim Classics /dt	71,95	—
Simon the Sorcerer /dt	82,95	89,95
SSN-21 Seawolf /dt	79,95	79,95
Star Crusader /dt	77,95	89,95

## ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	59,95
Gravis analog Joystick Pro PC	72,95
Gravis Game Pad PC	44,95
Gravis Game Port PC	49,95
Sound Blaster 2.0 Value Edition /dt	119,00
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	179,00
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	299,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	369,00
Screenbeat Aktiv-Boxen	33,95

## So

**können Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Ihre Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt**

0 28 71 / 86 31  
18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersysteme

PC CD ROM

Subway 2050 /dt	94,95	94,95
Syndicate /dt	83,95	84,95
System Shock /dt	79,95	84,95
Theme Park /dt	99,00	—
Thame Park /dt	79,95	79,95
Transport Tycoon /dt	94,95	—
UFO /dt	94,95	94,95
Ultima 7 Teil 1+2 /dt	—	99,00
Ultima 8 - Pagan /dt	79,95	115,00
Ultima Underworld 1 & 2	—	—
Under a killing moon /dt	—	99,00
Wing Commander 1 + 2 /dt	69,95	—
Wing Commander Armada /dt	67,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	—	V.mö.
Wings of Glory /dt	—	84,95
X-Wing /dt	94,95	—
X-Wing Mission Desk 1 + Upgrade Kit /dt	59,95	—
X-Wing Mission Desk 2 - E-Wing /dt	44,95	—
Zool 2 /dt	59,95	67,95

MEGA - HITS

Bundest. Manager Hattnick /dt	75,-	PC
Colonization /dt	89,-	PC
Das Schwarze Auge 2 /dt	79,-	PC
Master of Magic /dt	89,-	PC
NHL Hockey '95 /dt	79,-	CD
System Shock /dt	85,-	CD
Theme Park /dt	79,-	PC & CD
Under a killing moon /dt	99,-	CD

## Sonder-Angebote:

Disk	CD
Cadaver /dt	27,95 —
F-15 Strike Eagle 2 o 3 /dt	29,95 29,95
Formula 1 Grand Prix /dt	29,95 29,95
Great Courts 2 /dt	21,95 —
Gunsing 2000 /dt	29,95 29,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95 36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95 —
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95 23,95
Leisure Suit Larry 2 o 3 /dt	je 25,95 —
M1 Tank Platoon /dt	29,95 23,95
North & South	21,95 —
Pratels /dt	24,95 23,95
Police Quest 1 /dt	29,95 23,95
Police Quest 2 o 3 /dt	je 29,95 —
Railroad Tycoon /dt	29,95 29,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95 36,95
Silent Service 2 /dt	29,95 29,95
Space Quest 1 /dt	29,95 23,95
Space Quest 2 o 3 /dt	je 29,95 —
Street Fighter 2 /dt	25,95 —
Taskforce 1942 /dt	34,95 —
Ultima 6	25,95 —
Ultima 7 /dt	39,95 —
WWF European Rampage Tour /dt	21,95 —
Wing Commander	25,95 —





# KYRANDIA 3

Der Hafnarr erdolchte das Königspaar – doch welche Mocht führte die Klinge in seiner Hand? Kyrondio-Stootsfeind Malcolm feiert ein eindrucksvolles Comeback im ersten CD-only-Adventure von Westwood.



**D**ie Guten, Schönen, Lieben und Netten sind nicht immer die interessantesten Zeitgenossen. In Literatur, Film und Fernsehen rücken mitunter die »Bösen« in den Mittelpunkt des Geschehens; nur das Medium Computerspiel hat bei solch differenzierten Heldenbe-

trachtungen noch seine Probleme.

Vielleicht liegt's daran, daß die Schurken selten hochkorrigiert sind? Einen der schillerndsten Porade-Bösewichte aller Zeiten ließ sich vor gut zwei Jahren das omerikanische Programmerteam Westwood einfallen. Malcolm, der wohnsinnige Hofnarr, mordete das Königspaar von Kyrondio hinterrücks nieder. Mit magischen Kräften ausgestattet, begann er, das Lond systematisch zu vernichten. Ein Überraschungs-Thronfolger namens Brandon böndigte den gefährlichen Possenreißer; versteinert blieb Malcolm im Nachfolgespiel »Hond of Fate« zur Possivität verdammt.

Malcolm riskiert eine gewohnt große Lippe – solange Sie sein Verhalten nicht auf »nett« stellen



Brandon und Kallak

Also Herchen für mich zieht das aber nicht nach einem Fisch-Creme Sandwich aus



Flasche Sahne genommen.



Ein Blitzschlag zu Beginn vom »Kyrondio 3 – Malcolm's Revenge« beschert dem vielgeliebten Schurken ein Comeback. Die Entlodung sprengt ihn aus seinem Gefögnis – endlich dürfen wir Malcolm direkt steuern. Hier ist das Alter Ego des mousführenden Anwenders kein gelockter Prinz oder eine schönseilige Sauberfrau, sondern der geöchtete Königs-mörder. Ein knorziger Chorakter, zu zynischem Humor fähig und mit einem Geheimnis versehen. Wie böse ist der böse Bube? Finden Sie es herous – denn das ist Malcoms Version

der Geschichte...

Kennnisse der vorangegangenen Kyrondio-Adventures sind nicht notwendig, aber sie steigern den Spielgenuß etwas. Bekannte Choraktere wie Brandon und Zonthio sind in gehobenen Nebenrollen zu sehen. Bei der Bedienung vertraut Westwood wieder

auf sein super-einfaches Klick-System. Es gibt keinerlei Verben oder Icons; durch das Anklicken eines Gegenstands nimmt man ihn mit. Dos Inventor ist verdeckt untergebracht; erst beim Anpeilen des unteren Bildrands entfaltet sich die Menüleiste elegant. Klicken Sie mit einem Gegenstand auf ein anderes Objekt, werden die beiden miteinander benutzt. Fleißiges Bosteln beschert neue Gegenstände: Verwenden wir z.B. einen gebogenen Nagel mit einer Schnur, wird doraus eine Angel. Auch zum

Mahlzeit; Zauberer Darm muß mit einem Snack bestochen werden.



## heinrich lenhardt

Die Schnarcher von LucasArts bekommen bis Weihnachten kein Adventure mehr auf die Reih und von Sierra sind allenfalls schmalzige Sequels zu erwarten. Adventure-Spieler, die in den letzten Monaten nichts Puzzliges zu beißen bekamen, können ihr Weihnachtsgeld deshalb ruhigen Gewissens in Kyrandia 3 investieren.

Das neue Westwood-Adventure präsentiert sich noch edler und geschliffener, was Präsentation und Bedienung angeht. CD-ROM sei Dank sorgen Sprache, größere Spielfiguren und herzhafte Musik für eine vielversprechende Atmosphäre. Ex-Bösewicht Malcolm als Held ist eine Idee

albesetzung; für alte Kyrandia-Kenner ist die Story besonders reizvoll.

Die Puzzles bewegen sich auf einem vernünftigen Grat zwischen Anspruch und Lösbarkeit – zumindest meistens: Der eine oder andere Weg wirkt arg konstruiert, aber ernsthaft unlogisch geht es nie zur Sache. Auch wenn die Gefängnis-Sequenzen nerven: Kyrandia 3 spiele ich einfach so gerne, daß der »Das schaff' ich nicht«-Elan nicht so leicht abblättert. Ein bißchen mehr Phantasie bei den Rätseln und Westwood ist reif für den Adventure-Olymp – aber eine glatte 80 für Malcolms Comeback ist ja auch schon ganz manierlich.

Ansprechen von anderen Personen genügt der schlichte Klick mit der linken Maustaste. Die Aussagen von Malcolm steuern Sie nicht über Dialogmenüs, sondern durch Einstellung eines »Stimmungsmeters«. Rückt man ihn auf »narmol«, spricht Malcolm sein Gegenüber mit gewohntem Zynismus an. Im »nette«-Madus ringt er sich diplomatische Schmeicheleien ab und mit »lügen« wird die Wahrheit hemmungslos gebogen.

Das Spielsystem ist vertraut, der Held neu, die Technik eine



Bizarra Begegnungen auf der Insel der Katzen



Malcolm beschwört den Geist der Königin... und seine Unschuld

Die klasse Intro-Animation beleuchtet Malcolms Kindheit: Seit sein gutes Gewissen platt ist, geriet der Junge auf die schiefe Bahn. Ein Blitz befreit ihn schließlich aus seinem steinernen Gefängnis.

Nummer größer geworden. Als erstes Westwood-Adventure gibt es Kyrandia 3 nur auf CD-ROM. Das bedeutet: Serienmäßige englische Sprachausgabe (mit zuschaltbaren deutschen, französischen oder englischen Untertiteln), mitunter eine aufwendige Zwischenanimation und deutlich gesteigerte Qualität bei Musik und Effekten. Die Hintergrundgrafiken wirken etwas stilvoller und »weicher« gezeichnet, während die Sprites der Spielfiguren an Größe gewannen haben.

Angesichts des Intrats wird klar, wahr Malcolms kleine »Probleme« rühren: Schan in einer frühkindlichen Phase mochte das »böse« Gewissen die Stimme des »Guten« platt. Irgendwie wird man den Verdacht nicht los, daß der Hafnarr nach eine Chance hat, die gute Seite seines Gewissens wieder zu entdecken. Und wie war das damals mit der Bluttat? Malcolm behauptet, daß eine andere Macht ihn gesteuert habe – äußerst geheimnisvoll.

Beim Spielbeginn in Kyrandia ist er jedenfalls aus naheliegenden Gründen nicht gerne gesehen. Nach einer Kerkersequenz wird ihm die Abreise nahegelegt. Malcolm ist auch dafür, doch das einzige Schiff im Hafen nimmt nur Zirkuspersonal an – und selbst wenn die Verkleidung gelungen ist, begehrt



Ohne Verkleidung und Sandwich können wir Kyrandia nicht verlassen



Zu heiß gebadet? Erst lügen, dann drehen und schließlich die Klamotten klauen.

der stärrische Steward noch die Ablieferung eines delikaten Fisch-Creme-Sandwichs. Allerlei Puzzles, die schon im Varfeld der Abreise auf Sie zukommen, sind nicht gerade unknifflig. Warum kann man sich zum Beispiel immer wieder ins Gefängnis stecken lassen? Wollen uns die Designer damit etwas sagen wie »Finde eine Fluchtmöglichkeit und bei der nächsten Verknackung landest Du an einem neuen Scho uplotz?«. Malcolm spricht nach der Gabe zweier Blumen mit dem Geist von Königin Katherine – doch zur Beschwörung Williams, ist eine königliche Seance notwendig. Und um einen stoischen Mimen ins Volksbad zu schicken, muß man ihm schon etwas stark duftendes in die Kapuze schmuggeln... Mit einem Schlückchen Portal-Tronk entkommt Malcolm (vorerst) Kyrandia und landet auf der Insel der Katzen. Im Kampf gegen die »imperialistischen Hunde« unterstützt er den felinen Rebellenführer Fluffy und bekommt ganz nebenbei was von der Stimme des Guten geflüstert. Der Sinn fürs Skurrile wird nicht nur bei der Story deutlich. Erstmals verteilt Westwood Punkte für gelöste Aufgaben – im Prinzip keine

## jörg langer

-Wer Kyrandia 3 nicht nach spätestens einer Minute in sein Herz schließt, verfügt entweder über einen Adventure-Antizauber oder mangelnde Humorbereitschaft: Das Spiel ist so nett und witzig aufgemacht, daß man es einfach mögen muß. Neben obgedrehten Gags wie dem zuschaltbaren Publikum, das bei jedem »Lachern« des Helden applaudiert, gefällt mir auch die Handlung: Es macht einfach Spaß, den ehemaligen Oberbewächter zu spielen – vor allem, weil man sich in dessen Mentalität reindenken muß. Immer lieb und nett sein ist keine Potentlösung: Einige Rätsel sind nur lösbar, wenn der Gesprächspartner kräftig angeschwindelt wird. Grafik, Sprachausgabe und Musik sind vorzüglich, nur bei einem haper's: Die Puzzles sind nicht immer ganz gelungen. Angesichts der momentanen Adventure-Flaute ist Kyrandia 3 aber trotzdem ein Pflichtkauf für Fans des Gen-



## im wettbewerb

In Sachen Komplexität und Puzzle-Genialität bietet Kyrandia 3 keine großen Fortschritte gegenüber dem Vorgänger Hand of Fate. Das Extrapuzzlechen gibt's für die Verbesserungen bei Grafik, Sound und Story, denn auch solche Faktoren wirken sich auf die Motivation aus. König des humorvollen Abenteuerplans bleibt aber LucasArts – den Klassikern Day of the Tentacle und Sam & Max sei Dank. Auch nett und witzig, aber nicht ganz so edel ist die englische Abenteuer-Alternative Simon the Sorcerer. Alle fünf Programme in dieser Auflistung sind übrigens komplett in Deutsch erhältlich.

Day of the Tentacle	93
Sam & Max hit the Road	89
KYRANDIA 3:	
MALCOLM'S REVENGE	80
Kyrandia 2: Hand of Fate	79
Simon the Sorcerer	75



Griff zum Kleiderbügel: Dank seiner Verkleidung wird der Hofnar nicht von Zanthia erkannt.

weltbewegende Erfindung, aber es werden nicht allein Puzzles honoriert. Auch launige Sprüche von Malcolm finden hörbaren Anklang: Ein unsichtbares »Publikum« drückt mit gezielten Lachern seine Anerkennung aus. Dazu gibt es einen erfrischenden Soundtrack. Statt der üblichen Fantasy-Weisen erschallen als Hauptthema peppige Reggae-Rhythmen. Die technische Qualität der Musik ist auch bei älteren Soundblaster-Karten frapierend gut, weil sie (wie sonst nur die Soundeffekte) als Digi-Samples abgespielt werden. Diverse Spielparameter wie Textanzeige, Sprachausgabe, Publikungelächter oder Geschwindigkeit der Sprites lassen sich in zwei Untermenüs komfortabel einstellen. (hl)



## kyrandia 3 – malcolm's revenge

↓ 78% ↓ 304/486 ↓ VGA ↓ Super VGA ↓ Soundblaster ↓ 576k ↓ Original Audio ↓ 10 ↓ Maus ↓ Keyboard

Spiel-Typ Adventure  
Hersteller Westwood / Virgin  
Co.-Preis DM 120,-  
Kopierschutz –  
Anleitung Deutsch; sehr gut  
Spieletext Deutsch; gut  
Bedienung Gut  
Anspruch Für Fortgeschrittene  
Grafik Gut  
Sound Sehr gut






Freies RAM: min. 565 KByte  
+ 2,5 MByte EMS  
Festplattenplatz: ca. 10 MByte  
CD-Belastung: ca. 530 MByte  
Besonderheiten: Deutsche Bildschirmtexte; zusätzlich englische Sprachausgabe einschaltbar.  
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

80

**KOMPLETT ÖSUNGEN** (je 15,-) • **LÄNE** (je 15,-) • **NLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE** (je 25,-)

[illegible]

**WO FENLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN**

 <p><b>TIE FIGHTER</b></p>	<p><b>1</b></p>  <p><b>FIFA INT. SOCCER</b></p>	<p><b>2</b></p>  <p><b>DIE SIEDLER</b></p>	<p><b>3</b></p>  <p><b>die weiteren Plätze</b></p>	<p><b>IBM-PC</b></p> <table border="0"> <tr> <td>4. SIM CITY 2000 dv</td> <td>94.95</td> </tr> <tr> <td>5. PIZZA CONNECTION dA</td> <td>94.95</td> </tr> <tr> <td>6. THEME PARK dv</td> <td>89.95</td> </tr> <tr> <td>7. RUSSELSHEIM dv</td> <td>74.95</td> </tr> <tr> <td>8. MONKEY ISLAND 2 dv</td> <td>54.95</td> </tr> <tr> <td>9. SAM &amp; MAX - HIT THE ROAD dv</td> <td>59.95</td> </tr> <tr> <td>10. BATTLE ISLE 2 dv</td> <td>84.95</td> </tr> </table>	4. SIM CITY 2000 dv	94.95	5. PIZZA CONNECTION dA	94.95	6. THEME PARK dv	89.95	7. RUSSELSHEIM dv	74.95	8. MONKEY ISLAND 2 dv	54.95	9. SAM & MAX - HIT THE ROAD dv	59.95	10. BATTLE ISLE 2 dv	84.95	<p>CPA-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen <b>Sammelbänden</b> (je 25.).</p> <p>Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.</p> <p> <b>Frank Heidak</b></p>
4. SIM CITY 2000 dv	94.95																		
5. PIZZA CONNECTION dA	94.95																		
6. THEME PARK dv	89.95																		
7. RUSSELSHEIM dv	74.95																		
8. MONKEY ISLAND 2 dv	54.95																		
9. SAM & MAX - HIT THE ROAD dv	59.95																		
10. BATTLE ISLE 2 dv	84.95																		

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!**

**ANKÜNDIGUNGEN SONDERANGEBOTE ZUB. & SOUND AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CDS**

[illegible]

**FRANCHISEPARTNER GESUCHT!** SIE ERREICHEN UNS **PER POST** GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR: 5

<b>VERSANDKOSTEN INLAND</b> bei Verkauf per Sendung oder Kreditkarte ..... 5,- bei Versand per Nachnahme ..... 10,-		<b>VERSANDKOSTEN AUSLAND</b> bei Verkauf per Sendung oder Kreditkarte ..... netto 12,- bei Versand per Nachnahme ..... netto 25,- Alle Sendungen innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15% MWST. Alle Sendungen außerhalb der EG beliefern wir Ihnen ohne MWST. Ihre belästigte Adresse ist die jeweils gültige Verkaufsadresse.	
<b>CPS FRANK HEIDAK</b> <b>BÜRGERSSTRASSE 8 - 10</b> <b>50667 KÖLN</b>		<b>LADENLOKAL "CRAZY STORE"</b> <b>ALTER MAINKT 45, 50667 KÖLN</b>	
<b>RETELLANNAHME PER TELEFON</b> <b>0221 / 25 69 83 und 25 69 84</b>		<b>RETELLANNAHME PER TELEFAX</b> <b>0221 / 25 69 86</b>	
<b>AUFTRAGSGEBER</b> Computertyp ..... Name ..... Straße ..... PLZ Ort ..... Telefon-Nr. .... Kreditkartenfirma ..... Karten-Nr. ....		<b>AUFTRAGSGEBER</b> Computertyp ..... Name ..... Straße ..... PLZ Ort ..... Telefon-Nr. .... Kreditkartenfirma ..... Karten-Nr. ....	



# ULTIMATE DOMAIN



**Das Schluder-Programm »Genesis« in neuem CD-Gewand: Wider Erwarten wurden essentielle Fehler beseitigt und damit der Spielspaß nach oben gehievt.**

**D**er Test von »Genesis« in PC Player 5/94 war alles andere als positiv, eklatante Mängel beschnitten dem Machwerk ganze 38 Wertungspunkte. Die nun erschienene CD-Neuauflage des Programms nahmen wir uns deswegen mit viel Skepsis vor: Gibt es außer dem neuen Namen »Ultimate Domain« weitere Änderungen? Die grafische Darstellung erinnert an »Papulaus«. Eine kleine Übersichtskarte und mehrere Icons umrahmen das eigentliche Spielfeld, welches in isometrischer Darstellung die Umgebung zeigt. Ziel auf der in 64 Quadranten unterteilten Welt Genesis ist es, sich gegen zwei Konkurrenten militärisch durchzusetzen und sieben Edelsteine zu finden. Jedem Einwohner kann ein bestimmter Beruf zugewiesen werden, z.B. Bauer oder Schmied. Erfinder tüfteln an vorteilhaften Neuerungen, wodurch z.B. nach und nach die vier verschiedenen Truppentypen zugänglich werden. Nur 22 der rund 70 Errungenschaften haben allerdings sichtbare Auswirkungen, der Rest dient nur als Zwischenschritt. Vier Erfindungen (Kanone, Wagen, Boot und Ballon) sind bewegbare Einheiten mit speziellen Fähigkeiten.

Neben Wegen, Brunnen und Feldern lassen sich neun Gebäude errichten, vom Warenhaus bis zur Stadtmauer. Zuvorkommenderweise werden die Baukasten im entsprechenden Menü angezeigt.

Nette Animationen dank CD-ROM: Hier ist ein Forscher zu sehen.



jörg langer

Ultimate Domain hat mich angenehm überrascht. Im Gegensatz zur sanft verherrschenden Palitrik, einer nachgeschobenen CD-Version schnell ein Intra und etwas Sprachausgabe aufzudrücken, wurde hier tatsächlich Verbesserungsarbeit geleistet. Nun, beim ultra-schlechten Genesis wäre eine Verschlechterung auch kaum möglich gewesen...

Saganz vom Hacker reißt mich Ultimate Domain trotz der Verbesserungen nicht. Das Spiel besteht nach wie vor aus wild zusammengewürfelten Elementen, die Zufälligkeit des Bevölkerungswachstums nervt und die Spielmechanik wirkt nicht völlig ausgereift. Für Freunde isometrischer Strategiekost kann sich das Anspielen aber durchaus lohnen.



Auf der Spielkarte werden Siedlungen gebaut und Armeen bewegt

Viele der Gebäude betreten Sie durch Anklicken, worauf zu einer Innenansicht umgeschaltet wird, in der sich z.B. Truppen ausheben lassen.

Was hat sich alles geändert? Als erstes ist die Anleitung zu nennen, die umfangreicher und vor allem verständlicher geworden ist. Ein Indexverzeichnis sowie ein Tutorial erlauben die zügige Einarbeitung in das Programm; ein »Quick Start«-Heftchen schlägt in dieselbe Kerbe. Ferner wurden die am Kartenrand befindlichen Icons erweitert, so daß man nicht mehr auf eine teils unsichtbare Flagge klicken muß, um die Berufe in einem Quadranten neu zu verteilen. Außerdem machen einige Einstellmöglichkeiten im Hauptmenü das Spielen komfortabler.

Grafik und Sound wurden kräftig aufgebahrt: Die bei Genesis nur versprochene SVGA-Darstellung wurde in Form hochauflösender VGA-Grafik (16 Farben) zumindest halb verwirklicht. Zudem gibt es animierte Zwischensequenzen, ein nettes Intra sowie gediegene CD-Sprachausgabe.

Das Programm krankt allerdings immer noch an seiner schlechten Übersichtlichkeit und dem starken Zufallsfaktor beim Ableben der Bevölkerung. Erst nach drei bis vier Spieljahren lassen sich unglückliche Ereignisse einigermaßen wegstecken. Dennoch ist Ultimate Domain wesentlich spielbarer als die Urversion, was mit einem kräftigen Wertungsschub belohnt wird. (6)

**ultimate domain**

286  
 386/486  
 VGA  
 Super VGA  
 Soundblaster  
 5 Glatter Pro  
 Control MIDI  
 CD Audio  
 Maus  
 Joystick

Spieler-Typ	Strategiespiel	Freies RAM: min. 560 KByte + 2 MByte EMS
Hersteller	Mindscape/Microids	Festplattenplatz: ca. 5 MByte
Ca.-Preis	DM 120,-	CD-Belegung: ca. 90 MByte
Kupierschutz	—	Besonderheiten: Bis zu drei Spieler; hochauflösende VGA-Grafik.
Anleitung	Englisch; gut	Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
Spieltext	Englisch; wenig	
Bedienung	Befriedigend	
Anspruch	Für Fortgeschrittene	
Grafik	Gut	
Sound	Befriedigend	



# Kolossal beeindruckend. Der Canon BJ-200.

360 x 360 dpi und der verringerte Abstand vom Papier zum Druckkopf sorgen für brillante Ausdrücke.

Mit seinen geringen Abmessungen findet der BJ-200 auch auf kleinem Schreibtisch Platz. Beeindruckend ist auch sein Gewicht von nur ca. 3 kg.

Nur 40 Dezibel im Super-High-Quality-Modus machen den BJ-200 zu einem der leisesten Drucker.

64 Düsen und ein intelligentes Steuerungssystem ermöglichen die hohe Geschwindigkeit von bis zu 3 Seiten pro Minute.

Norm- und Röhrlinienpapier sowie Overheadfolien werden vom BJ-200 exakt metrisch eingelesen und bedruckt.



Infos/Musterausdruck  
0 21 31/95 70 16 (9-17 Uhr)

## Der Canon BJ-200: klein, aber großartig.

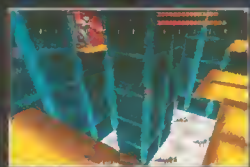
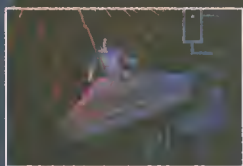
Der BJ-200 ist ein echter Bubble-Jetter und liefert daher wahre Blickfänge, was die Feinheit und Präzision der Ausdrücke betrifft. Angenehm ist auch der automatische Einzelblatteinzug, der bis zu 100 A4-Seiten oder 10 Umschläge faßt. Ebenfalls nicht von der Hand zu weisen sind der Druckertreiber für Windows 3.1™ und die 20 zusätzlichen TrueType®-Schriften. Weitere Treiber sowie seine Emulationen sorgen dafür, daß Sie aus allen gängigen Anwendungen drucken können. Lassen auch Sie sich überzeugen.

Canon Deutschland GmbH  
Postfach 1003 64, 41403 Neuss  
Telefon: 0 21 31/1 25-0  
Telefax: 0 21 31/12 52 11

**Canon**  
MAN VERSTEHT SICH BESSER



# DIESES IST EINER UNSCHLAG



# SYSTEM EACH GBAR



Wenn Sie weitere Informationen über System Shock wünschen, wenden Sie sich bitte an Electronic Arts GmbH, Postfach 1563, 83345 Güttersloh, tel. 05241/24307. • Software ©1994, Looking Glass Technologies. • All other materials ©1994, Origin Systems, Inc. • Origin und We Create Worlds sind eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • Looking Glass Technologies ist ein Warenzeichen von Looking Glass Technologies. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.



## ORIGIN

*We create worlds.*



### Seelenlose Technik wütet jenseits der menschlichen Kontrolle.



# LITTLE BIG ADVENTURE



**Die Erfinder von »Alone in the Dark« melden sich zurück! Das französische Programmiererteam Adeline vollendete ein »kleines, großes Abenteuer«, das nicht nur wegen seiner hochauflösenden Animationen spielsenswert ist.**

**H**erzlich willkommen in der Welt Twinsin, die von einem eisigen Gebirge in zwei Hälften geteilt wird. Jede Hälfte wird von einer anderen Sonne beschienen, wodurch sich Klima und Lichtverhältnisse deutlich unterscheiden. Auf diesem reichlich seltsamen Planeten gibt es vier nicht minder skurrile Völker: »Quetsche« (humanoide Telleraugen-Lebewesen), »Haasis« (flinke Verwandte von Bugs Bunny), »Dickos« (Benjamin Blümchen stand Pate) und »Pummels«. Letztere lassen sich am besten als dreidimensionale Pac-Mans mit Armen und Beinen beschreiben.

Doch die aberniedliche Plüschtier-Idylle von »Little Big Adventure« täuscht: Der grausame Tyrann Dr. Funckrock hat die Völker unterworfen und auf eine der beiden Planetenseiten verbannt. Um seine Terrorherrschaft aufrecht zu erhalten, gleichen sämtliche Städte belagerten Festungen. Überall

patrouillieren Quetsch-Wachen: sie sitzen in Panzern, hinter Maschinengewehre oder Stacheldrahtverhau und schießen jeden nieder, der sich nicht ausweisen kann. Aber auch

die anderen Völker stellen ihre Schergen: Die flinken Haasis dienen dem Herrscher als hochgerüstete Polizisten, die Pummels als energiewaffenbestückte Killerkugeln, und die Dickos als Schlagstock-Kommandos und Lähmwaffen-Elefanten. Aus zwei Erfindungen bezieht Dr. Funckrock seine Macht: Das Klonen der Einheimischen ermöglicht ihm die Herstellung beliebig vieler williger Diener, die Teleportation den flexiblen Einsatz seiner Kreaturen.

Unter dem Vorwand, die Bevölkerung schützen zu wollen, erläßt der Tyrann immer krassere Beschränkungen der persönlichen Freiheit: Das Erwähnen einer bestimmten Göttin ist verboten; ebenso alle Riten, die mit dieser Legende in Verbindung stehen. Man darf nur in vorgeschriebener Kleidung herumlaufen, außerdem ist jeder Wache sofort der Personalausweis zu zeigen. Der neueste Einfall des Doktors ist ein Überwachungsroboter, der auf alles schießt, was bei seinem Nahen nicht augenblicklich stehenbleibt.

Diese Zustände hat unser Held Twinsin bislang weder gutgeheißen noch bekämpft. Schließlich bewahrt er mit seiner über alles geliebten Frau ein schönes Häuschen – und überhaupt: Was soll er allein schon ausrichten? Dummerweise



Twinsin ist von der Zitadelleninsel geflüchtet

jörg langer

Little Big Adventure hat mich in Rekordzeit gefesselt: Der innovative Grafikstil wirkt durch die äußerst gelungenen Animationen sehr realistisch. Ob eine Wache ihren Karabiner zieht, oder ein Kellner einen Salzauswurf macht – man kann sich kaum daran satt sehen. Die sehr gute Soundkulisse blüht nur durch die etwas lieblose deutsche Sprachausgabe an Glanz ein; ansonsten stimmt auch hier alles. Je nach Untergrund hören sich die Schritte unseres Helden anders an; die zehn Musikstücke bringen viel Atmosphäre rüber.

Abgesehen von der nervigen Speicherfunktion stört mich eigentlich nur eines: Sämtliche Schouplätze werden wieder »gefüllt«, wenn man sie ein weiteres Mal betritt – alle Leute, Klänge und Extras sind wieder an derselben Stelle wie vorher. Dadurch geht ein wenig das Gefühl verloren, sich in einer »richtigen« Welt zu bewegen.

Van diesen beiden Schnitzern abgesehen, ist Little Big Adventure ein forderndes Spiel, dessen isometrischem Hires-Charme viele Abenteuer-Freunde verfallen werden.





Die vier Verhaltensweisen, von links nach rechts: normal, sportlich, aggressiv und vorsichtig



Die Zoomfunktion bietet eine Ausschnittvergrößerung in VGA-Auflösung

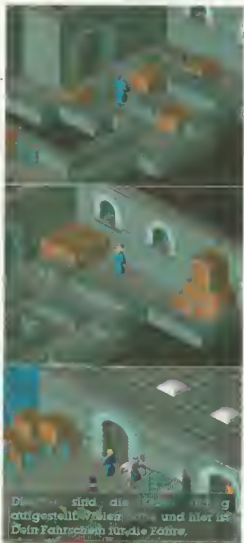
kann er aber sein Mäulchen nicht halten und erzählt von den seltsamen Träumen, die ihn seit kurzem plagen. Das Militärregime bekommt Wind von den aufrührerischen Traum-Prophetieungen und sperrt ihn ein. Im Gefängnis

kann unser Held springen, als »Kämpfer« drei verschiedene Schläge austeilen. Die normale Einstellung ermöglicht es Twinsen, mit anderen Leuten zu reden und Gegenstände zu untersuchen. Alle Aktionen werden durch die Leertaste aktiviert, wobei man bestimmen kann, ab die Schläge beim Kampf automatisch ausgewählt oder

manuell ausgeführt werden. Im späteren Spielverlauf wird außerdem ein magischer Ball geworfen, der eine gute Waffe gegen die verschiedenen Klan-Soldaten darstellt, dafür aber Magiepunkte verbraucht.

Im Nahkampf ist Twinsen meistens chancenlos: Schon die mit Schrafflanten bewaffneten Quetsch-Soldaten schießen ihn von weitem nieder. Deswegen besteht die eigentliche Aufgabe unserer Spielfigur darin, von einer halbwegs sicheren Stelle zur nächsten zu rennen: Überall wird er angehalten, beschossen und verfolgt. Der einzige Vorteil des Helden-Quetschs besteht darin, daß die Klane nur innerhalb einer bestimmten Reichweite angreifen. Verläßt er diesen Radius, kehren sie wieder zu ihrer

Ein Soldat schaut weg, der andere pennt – und wir rennen in Sicherheit



Unser Held muß ein kleines Schiebe-Puzzle in »Sokobon«-Monier lösen. Danach verhilft ihm ein Dicks zu seiner Fahrkarte.

Die drehbare Holomap zeigt den eigenen Standpunkt und wichtige Ziele

der Zitadelleninsel beginnt sein Abenteuer, das ihn auf mehrere Inseln und über das Trenngebirge hinweg zur anderen Planetenhälfte führen wird.

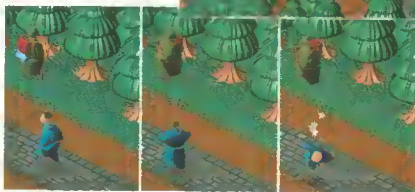
Die isometrische Grafik von Little Big Adventure setzt voll und ganz auf Polygon-Darstellung. Durch die verwendete Super-VGA-Auflösung und die detaillierten Objekte wirkt sie jedoch alles andere als klobig, ganz im Gegenteil: Die Figuren erfreuen das Auge mit fließenden, »realistischen« Bewegungen, allen voran unser mutiger Protagonist. Je nachdem, in welchem von vier Verhaltensmodi sich Twinsen gerade befindet, schreitet er gemächlich, rennt, tänzelt angriffslustig oder schleicht auf leisen Sohlen. Das hat natürlich nicht nur Auswirkungen auf seine Geschwindigkeit; im Schleich-Modus kommt er z.B. unbemerkt an schwerhändigen Dickas vorbei, die ihn sonst festnehmen würden. In »sportlicher« Stimmung



## im wettbewerb

In die 90er-Regionen von Day of the Tentacle kommt Little Big Adventure nicht rein; die Puzzles der Adeline-Neuheit lassen das notwendige Quentchen Genialität vermissen. Beide Teilen von Alone in the Dark werden jedoch souverän überholt: Spielerisch gibt es bei Little Big keine, in technischer Hinsicht sogar gewaltige Fortschritte zu vermeiden. Eine nicht ganz so faszinierende Alternative für den Liebhaber isometrischer Action-Adventures ist Heimdall 2.

Day of the Tentacle	93
Little Big Adventure	82
Alone in the Dark 2	77
Alone in the Dark	77
Heimdall 2	65



Der mutige Quetsch schleicht sich an einen austretenden Soldaten heran – vergeblich!



Und ewig lockt Frau Haasi: Dank ihrer Hilfe wird die Wache abgeklent.

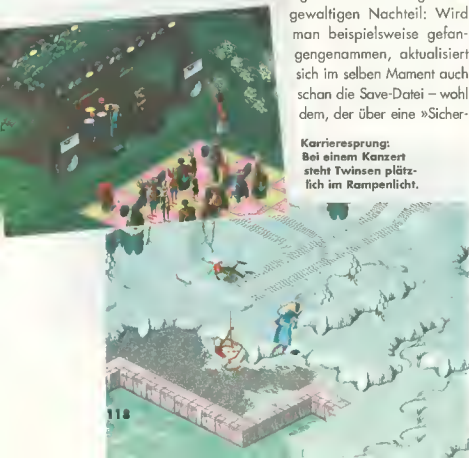
Wachraute zurück.

Trotz der häufigen Action-Szenen geht es im wesentlichen um das Erfüllen von Aufgaben und die Lösung von Puzzles. Die einzelnen »Räume« sollte man sich eher als Abschnitte vorstellen: Obwohl das Spiel nicht stufenlos scrollt, befindet sich jeweils ein ganzer Abschnitt (z.B. das Gefängnis oder der Hafen) komplett im Speicher. Normalerweise wird bei Erreichen des Bildschirmrands zum nächsten Raum umgeblendet; man kann die Darstellung aber auch jederzeit durch Druck einer Taste neu zentrieren.

Neben Lebensenergie und Magiepunkten verfügt unser gebeutelter Held über ein umfangreiches Inventar, in das gefundene Gegenstände aufgenommen werden. Klebblätter dienen zur Schnellheilung bzw. als »Continue«-Funktion; ansonsten muß Twins sich durch Finden von kleinen Herzsymbolen verzetteln. Diese sind (ebenso wie einzelne Goldmünzen) in Gegenständen wie z.B. Schränken, Fässern oder Blumentöpfen versteckt – und werden auch häufig benötigt: Selbst bei geschicktem Ausweichen fängt man die eine oder andere Kugel ein; auch das unvorsichtige Rennen gegen Mauern oder sonstige Hindernisse wird mit einem verlorenen Lebenspunkt bestraft.

Warum nur, fragt sich der gestreifte Tester angesichts der Gegnermassen, wurde dem Spiel dann eine derart nervige Speicherfunktion verpaßt? Anstatt jederzeit unter beliebigem Namen speichern zu können, wird das Sichern vom Programm beim Umschalten zwischen Schauplätzen automatisch erledigt. Das hat allerdings einen gewaltigen Nachteil: Wird man beispielsweise gefangen genommen, aktualisiert sich im selben Moment auch schon die Save-Datei – wohl dem, der über eine »Sicher-

**Karrieresprung:** Bei einem Konzert steht Twins plötzlich im Rampenlicht.



heitskopie« verfügt. Das Anlegen letzterer ist allerdings derart wider jede Intuition programmiert, daß man einige Zeit braucht, um das System zu kopieren.

So können Sie differenziert die Lautstärke bei Musik, Sprache und Geräuscheffekten bestimmen. Außerdem läßt sich die Detailstufe der Grafik in drei Stufen regeln. Auf der untersten Einstellung wirkt sie jedoch ziemlich kläbig, da nur ein Teil der Polygone dargestellt wird. Mit einem 50-MHz-Rechner gibt es übrigens keinerlei Geschwindigkeitsprobleme, auch auf einem 486-DX-33 sollte das Spiel auf der höchsten Detailstufe nach einigermaßen zügig ablaufen.

Die Spielfigur zieht sich im Spielverlauf mehrmals um, was nicht nur ihre grafische Präsentation, sondern auch das Verhalten der anderen Charaktere beeinflußt. Oft erhält man von Gleichgesinnten Aufträge, zu deren Erfüllung z.B. eine andere Person aufgesucht oder ein Klan umgebracht werden muß. Teilweise läuft man einheimischen Führern hinterher oder lackt selbst jemanden an eine bestimmte Stelle. Auch grafische Puzzles sind enthalten, etwa ein Kisten-Verschieberätsel à la »Sakaban«. Durch die allgegenwärtigen Regime-Schergen ist man ständig auf der Flucht, was das Spiel zwar nicht einfacher, dafür aber umso spannender macht. (la)

## heinrich lenhardt

Alles neu macht Adeline: Während die alten Bräutigame bei Infographics nach Aufgüssen von »Alone in the Dark« produzieren, sind die ursprünglichen Schöpfer dieses Klassikers um Lichtjahre weiter.

Little Big Adventure wirkt anders, klingt anders und spielt sich anders als das gewöhnliche Allerwelts-Abenteuer. Die eigenwillig durchgestylte SVGA-Grafik verblüfft mit edlen Animationen; Musikklischeus und Soundeffekte tragen ebenso zum hervorragenden Spielgefühl bei wie die bizarre Story. Die vier Verhal-

tenseinstellungen des Helden sorgen in Verbindung mit einer Partian handfester Action für ein frisches Spielgefühl.

Ganz ohne Haken geht's dann doch nicht ab: Das nur sparsam eingesetzte Speichern des Spielstands kann ebenso nerven wie einige etwas schwächliche Puzzles. Von mir aus aber Schwamm drüber, denn bei derart appetitlicher Aufmachung und so vielen frischen Ideen türmt sich einiges an Motivation auf. Dieses Adventure ist zudem eher big als little: Das abwechslungsreiche Szenario erfüllt auch gehobene Komplexitätsansprüche.



## little big adventure

1286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5 Blaster Pro General MIDI CD-Audio 1 Maus 1 Joystick

<b>Spiel-Typ</b>	Action-Adventure
<b>Hersteller</b>	Electronic Arts/Adeline
<b>Ca.-Preis</b>	DM 120,-
<b>Kopierschutz</b>	—
<b>Anleitung</b>	Deutsch; gut
<b>Spieltext</b>	Deutsch; befriedigend (auch Sprachausgabe)
<b>Bedienung</b>	Gut
<b>Anspruch</b>	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
<b>Grafik</b>	Sehr gut
<b>Sound</b>	Sehr gut

**Freies RAM:** min. 4 MByte  
**Festplattenplatz:** ca. 30 MByte  
**CD-Belegung:** ca. 200 MByte  
**Besonderheiten:** Mehrere Sprachvarianten auf einer CD.  
**Wir empfehlen:** 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Super VGA.



Ein Kampf in der Schneelandschaft des Trenngebirges

**PHILIPS  
PRESENTS**

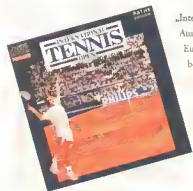
**„International  
Tennis Open“ für  
PC CD-ROM,  
PC Floppy und CD-i.**

Die wohl perfekte Tennis-Simulation, die  
bisher auf dem Markt ist, fasziniert jetzt

auch auf dem PC! Computer-Freaks können ab sofort per CD-ROM  
in den internationalen Tennis-Zirkus einstiegen. Erstklassige  
Graphik, Animationen und die Geräuschkulisse geben  
jedem Spieler das Gefühl, live auf den berühmtesten  
Tennis-Courts der Welt zu stehen. Wie im Fernsehen  
wird jedes Match von einem professionellen Reporter  
kommentiert. Natürlich – wie das ganze Spiel – in  
deutscher Sprache.



**Wie man einen tristen PC in einen  
tosenden Centre Court verwandelt.**



„International Tennis Open“ von Philips.  
Ausgezeichnet mit dem International  
European Multimedia Award für das  
beste Spiel.

**PHILIPS  
INVENTS  
FOR  
YOU**



**PHILIPS**



# NCAA 2

## ROAD TO THE FINAL FOUR

**Alle Basketballer springen haaach: Hach-auf-läsend schickt Bethesda zudem seine College-Teams auf Korbjagd.**

**S**appradi, die Amerikaner und ihre Sport-Abkürzungen! »NCAA« inspiriert zu Interpretationsversuchen wie »Notwendige Computer-Anschaffung abgezahlt«, steht aber für die Spielgemeinschaft der US-College-Teams im Basketball. Bethesda, nach »Elder Scrolls« und »Delta V« erneut Vielseitigkeit demonstrierend, ist glücklicher Inhaber der Lizenz zum Vermarkten.

Nun jucken uns die Uni-Mannschaften aus einem anderen Kontinent herzlich wenig, doch zum einen kann man per Editor Team- und Spielernamen zurechtschneiden, zum anderen sind Basketball-Fans für jede Neuerscheinung dankbar. Auch wenn es ihnen sicher lieber wäre, wenn Bethesdas Kleingeld-Vorrat für eine Lizenz der Profiliga NBA gereicht hätte...

Gegen Mitmensch oder Computer bestreiten Sie ein Salaspiel, starten ausgewachsene Turniere oder konzentrieren sich ganz auf die Spielerwechsel mit Action-Automatik. Von der Anzahl der Akteure pro Team über die Geschwindigkeit bis zur Grafiktechnik läßt sich jedes relevante Detail einstellen. Etwas verwirrend, aber spektakulär ist das automatische Drehen und Zoomen der Betrachterkamera. Wer dabei seekrank wird, bleibt lieber bei der Seitenansicht. Das übliche 5 gegen 5 wird



Der grüne Pfeil signalisiert, daß der Kollege einen sicheren Paß empfangen kann

### heinrich lenhardt

Auf den Videospielkonsolen sorgen Basketball-Leckerbissen wie »NBA Jam« für Verkaufsschlager, doch am PC müssen wir immer noch »Jorden in Flight« entstauben. Daran-der-Fan wird das neue NCAA-Sportspiel deshalb lechzend entgegennehmen und zunächst hingerissen sein. Sinnvolle Optionen und Spielmodi soweit das Auge reicht, die Grafik entweder in Standard-VGA (häßlich) oder hochauflösend (häßlich, aber hübsch),

An der Steuerung gibt es wenig zu meckern, doch angesichts gelegentlicher Spielerknäuel wird's unübersichtlich. Was man denn genau hinpaßt, ist allzuzeit Glückssache. Eine weniger spektakuläre, aber überschaubare Perspektive (z.B. von schräg oben) hätte dem Programm gut getan. Trotz solcher Spielbarkeits-Schnitzer kann sich der Kauf für Basketball-Fans lohnen. Aktuelle Alternativen zu NCAA 2 sind dünn gesät.



Spielen Sie in der wenig ansehnlichen Standard-Auflösung...



...oder unter Super VGA - der extrabreite Bildrand gehört dazu

gönnerrhaft den üppigen Bildrand, der wohl etwas Rechenzeit sparen soll. Beim Ansetzen eines Passes deuten verschiedenfarbige Pfeilchen über Ihren Mitspielern an, ob die Jungs gedeckt sind oder frei stehen.

Sie steuern den jeweils ballführenden Spieler und können mitten im Match die Taktik ändern. Besitzer von Vier-Button-Joysticks wie dem Gravis Game Pad registrieren entzückt die volle Unterstützung ihres Lieblingscontrollers. (hl)

### ncaa 2 — road to the final four

- 286
- 386/486
- VGA
- Super VGA
- Soundblaster
- 5 Blaster Pro
- General MIDI
- CD-Audio
- Mouse
- Joystick

<b>Spiel-Typ</b>	Sportspiel	<b>Freies RAM:</b> min. 500 KByte + 2 MByte EMS/XMS
<b>Hersteller</b>	Bethesda	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 10 MByte
<b>Ca.-Preis</b>	DM 100,-	
<b>Kopierschutz</b>	Erträgliche Handbuch-abfrage	
<b>Anleitung</b>	Englisch: gut	
<b>Spieltext</b>	Englisch: wenig (Fachausdrücke)	
<b>Bedienung</b>	Gut	
<b>Anspruch</b>	Für Fortgeschrittene und Profis	
<b>Grafik</b>	Befriedigend (SVGA)	
<b>Sound</b>	Befriedigend	

Besonderheiten: Teamstärke, Geschwindigkeit und Anzahl der Spielfiguren einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MByte) mit 4 MByte RAM, Game Pad und Super VGA.



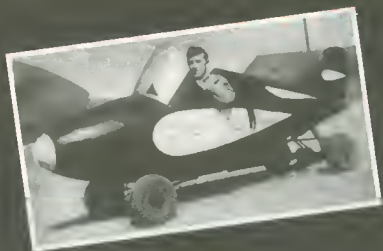


FROM HEAVEN TO HELL IN 3 MINUTES



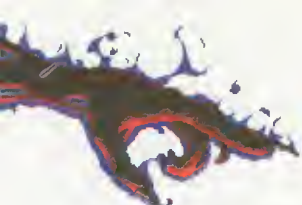
# NOVA STORM

MAKES EVERYTHING ELSE LOOK LIKE



PC CD ROM





# BLACKHAWK

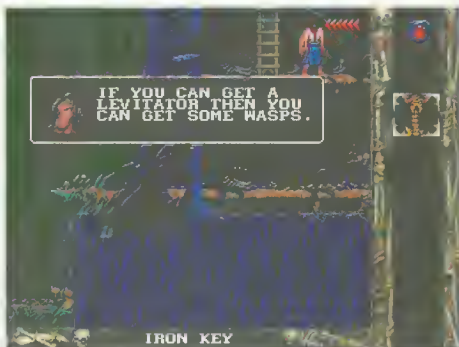
**Ein Bibo-Butze-Bösewicht hat einst das heimotliche Schloß erobert. Jetzt ist es Zeit, als überlebender Prinz Rache zu nehmen.**

Interplay scheint mit dem amerikanischen Entwicklerteam »Blizzard Entertainment« einen guten Fang gemacht zu haben: Deren neue Produkte – »Blackhawk« und das fast fertige »Warcraft« – machen einen sehr ansprechenden Eindruck und werden zudem wesentlich pünktlicher fertig, als diverse Interplay-Eigenproduktionen (Wie war das gleich wieder mit »Stonekeep«?).

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Der garstige Sarlac greift mit seinen hochgerüsteten Orkharden das Schloß des guten Königs an, das sich gegen die finstere Übermacht nicht länger halten kann. Damit nicht alles verloren ist, wird der halb-wüchsige Prinz in letzter Sekunde aus der Festung gezaubert. Er entkommt und verbringt sein weiteres Leben damit, sich auf den Tag der Rache vorzubereiten. Als dieser endlich naht, macht sich Blackhawk mit einer Schratflinte bewaffnet auf, die geknechteten Menschen zu befreien und den Obermatz zu beseitigen. Was das

anfängliche Fantasy-Szenario mit Bomben und Flinten zu tun hat, wissen zwar nur die Programmierer – aber zumindest erweisen sich die zahlreichen

**Dem blauen Peitschenheini ist nur per Hover Bomb beizukommen**



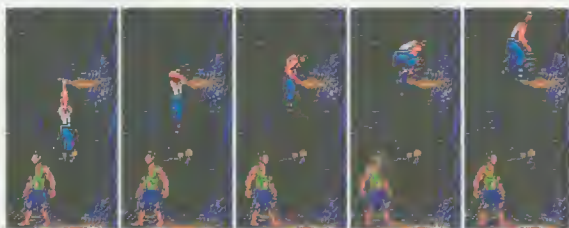
**Van loyalen Menschen erhält man Tips und Extras**

Gegner als ähnlich waffenstarr wie unser Held.

Sie steuern Blackhawk am besten per Tastatur, da zwei Kommandos nur durch Tastendruck ausgelöst werden können: Das Einsetzen von aufgesammelten Gegenständen sowie das Zücken bzw. Einstecken der Waffe. Ohne sie kann unser kleiner Prinz springen, klettern und durch Geheimtüren gehen, mit gezogener Waffe wird kräftig geballert. Die anfängliche Schratflinte benötigt etwas Zeit, um nachgeladen zu werden – deshalb ist es besser, sich zwischen zwei Schüssen »in Deckung« zu begeben. Das geschieht durch Steuern des bewaffneten Blackhawks nach »oben«. In dieser Position kann zwar nicht gefeuert werden, dafür treffen einen aber auch die Angreifer nicht. Da jeder Gegnertyp feste Taktiken hat (z.B. dreimal feuern, in Deckung gehen, dann fünfmal feuern) läßt sich so mit gutem Timing ein Standardmonster beseitigen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Für spätere Kontrahenten, die beispielsweise auf Kollisionskurs gehen, sollte man sich dann aber was anderes einfallen lassen.

Lästigerweise haben die meisten Bösewichte die Eigenschaft, zwischen ihren Salven näher an unseren mutigen Metzler heranzukommen, der im Nahkampf chancenlos ist. Besonders schlimm wird's, wenn sich unser Held eine Plattform höher hangeln muß, an deren Ende ein Gegner steht. Ein solcher Kletterversuch endet meist mit einem unfreundlichen Faustschlag, der uns einige

Die Animation ist eine Augenweide. Hier hangelt sich unser Held ein Stockwerk höher.



Blackhawk gehört zu den Programmen, die man einfach startet und spielt – ohne großes Intro, ohne langwieriges Regelstudium. Die Bedienung erlaubt trotzdem einige Feinheiten. Vor allem die Unterscheidung zwischen gezogener und weggesteckter Waffe gefällt mir gut – vom coolen nach-hinten-schießen ganz zu schweigen. Sicher, mit Blutspritzern wird nicht gespart, aber bei einem Action-Adventure ohne Realismus-Anspruch stört mich das nicht. Die Grafik sieht auf den Bildschirmfotos etwas müde aus,

gefällt aber durch ihre detailreiche Animation. Die Monster sehen richtig schön übertrieben böse aus – vom grünen Schützen-Ork bis zum daherrollenden Steinmonster. Blackhawk betant ganz klar die Actionseite. Trotz einiger Puzzles ist die Kämpferei ihre Hauptaufgabe. Schwierig wird das Spiel eigentlich erst in den letzten beiden Levels, vorher kommen auch Nicht-Action-Spezialisten zum Zuge. Der Endgegner sorgt dann schließlich für ein ebenso kurzweiliges wie märderisches Finale.



Die Menschen sind untereinander verfeindet

Stackwerke nach unten schießt – Autsch! An derartigen Stellen muß gewartet werden, bis der Wächter in die falsche Richtung schaut. Dann hochhangeln, die Waffe ziehen und feuern – vielleicht klappt's ja.

Während man sich durch die insgesamt vier Levels schießt, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, trifft man nicht nur auf garstige Orks in verschiedenen Färbungen. Peitschenschwingende Riesen, durch Schalter ausgelöste Selbstschußkanonen und steinartige Manster tragen ihren Teil bei, unsere Lebensenergie niedrig zu halten. Auch die unterjochten Menschen spalten sich in zwei Lager: Die meist zur Zwangs-

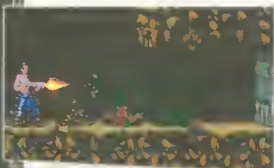
arbeit gezwungenen Loyalen sowie die bewaffneten Militäer, mit denen Sie sich im späteren Spielverlauf heftige Gefechte liefern werden.

Mit den loyalen Menschen kann gesprochen werden; Man stellt sich var sie und erfährt dann ihr Sätzchen, das meist aus einem Tip besteht («Hinter dem Wasserfall ist ein geheimer Zugang»). Teilweise rücken sie aber zum Dank für ihre Befreiung mit einer Bombe oder einem Heiltrank heraus. Sanstige Gegenstände nimmt man durch einfaches Bücken auf: Haver Bombs schweben bis zum nächsten Hindernis und detonieren dann, »Wasps« können zu ihrem Ziel ferngesteuert werden, Feuerbomben lehren selbst hartnäckigen Gegnern das Fürchten. Oft müssen Schalter betätigt oder Generatoren zerstört werden, um Energiebarrieren zu unterbrechen oder Trennwände zu beseitigen. Die vier Levels sind grafisch recht unterschiedlich gehalten, auch die Monster legen in Bezug auf Aussehen und Gefährlichkeit kontinuierlich zu. Van den Minen geht es über einen Urwald und eine Orksiedlung bis zur Festung des grülichen Sarlacs. Gespeichert werden kann leider nicht. Es gibt zwar ein festes Paßwort für jeden Spielabschnitt, aber bereits aufgesammelte Gegenstände werden dabei nicht berücksichtigt. Das Spiel gibt sich recht gewalttätig: Getötete Gegner werden zu blutigen Haufen, versehentliche Schüsse auf angekettete Menschen enden mit deren effektvollen Zusammensacken. Weshalb aber von Bild zu Bild abrupt umgeschaltet wird, ist nicht ganz einzusehen: Wäre es wirklich so schwierig gewesen, sanftes Scrolling einzubauen?

(la)



Happla – gerade nach ein Felsbracken, jetzt ein mächtiges Manster



In diesem düsteren Gang lauern Pflanzen mit Appetit auf Heldenfleisch



## im wettbewerb

Nicht nur in Sachen Blutrünstigkeit übertrifft Doom 2 das zweidimensionale Blackhawk. Ansansten aber fehlt es an übermächtiger Kankurrenz für den actionbetonten Interplay-Titel: Chaos Engine von Renegade macht erst zu zweit richtig Spaß; Prince of Persia 2 glänzt mit vielen Puzzles, nervt aber durch die lahme Steuerung. Flashback ist sichtlich Persia-inspiriert, verkommt aber nach kurzer Zeit zum einfalltassen Ballerspiel.

Doom 2	83
Chaos Engine	72
<b>BLACKHAWK</b>	<b>71</b>
Prince of Persia 2	64
Flashback	59



## blackhawk

286/386	VGA	Soundblaster	5-Diskette Pro	General MIDI	Modem	Joystick
Spieler-Typ	Action-Adventure	Freies RAM: min. 500 KByte				
Hersteller	Interplay	+ 1 MByte EMS				
Co.-Preis	DM 100,-	Festplattenplatz: ca. 2 MByte				
Kopierschutz	–	Besonderheiten: Paßwortsystem.				
Anleitung	Englisch; betriebliegend	Wegen Gewaltszenen für Kinder ungeeignet.				
Spieltext	Englisch; wenig	Wir empfehlen: 486er				
Bedienung	Gut	(min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM.				
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene					
Grafik	Befriedigend					
Sound	Befriedigend					









V ar wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



Heinrich  
Lenhardt



Boris  
Schneider



Jörg  
Longer



Florian  
Stongl

## T I T E L

	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Longer	Florian Stongl
ACES OF THE DEEP	★★★★	★★	★★★	★★★
ADDICTION	★	★	★	★
ALONE IN THE DARK 2	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
BLACKHAWK	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
DESERT STRIKE	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
DEVIL LAND	★	★★	★	★
ENTOMBED	★	★★★★★	★★★★	★★
GADGET	★★	★★★★	★	★
INFERNO	★★	★★★★★	★★★★	★★★★
KYRANDIA 3 – MALCOLM	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
LITTLE BIG ADVENTURE	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
NCAA BASKETBALL 2	★★★★	★	★★	★★
MAGIC CARPET	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
NASCAR RACING	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★
PSYCHOTRON	★	★	★	★
QUARANTINE	★★	★★	★★★★	★★★★
TRANSPORT TYCOON	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
ULTIMATE DOMAIN	★	★★	★★★★	★★
WAKE OF THE RAVAGER	★★★	★★	★★★★	★

# Kommunikation & Computer COME TOGETHER

Über eine Telefonleitung an zwei Computern gleichzeitig zu spielen ist ebenso spaßig wie teuer. Bei Nullmodem-Sessions sargt die Fernmelderechnung nicht mehr für Alpträume.



**S**a schlaue sich ein Computergegner auch anstellen mag, an einen hinterhältigen menschlichen Widersacher kommt er auf keinen Fall heran. Deshalb gibt es vor allem bei Strategiespielen und Simulationen immer wieder Programme, die eine Modemfunktion enthalten: Zwei Computer werden über eine Telefonleitung miteinander gekoppelt. Dabei freut sich allerdings nicht nur das Spielerherz, sondern auch die Rechnungsstelle der Telekom: Schan bei Ortsgesprächen gehen derartige Distanz-Spiele nach einiger Zeit ins Geld, per Ferngespräch aber stellt jede Modem-Partie eine ernsthafte Belastung der Haushaltskasse dar. Hinzu kommt das unbefriedigende Erlebnis, wenn die momentane Partie mal wieder unfreiwillig unterbrochen werden muß, weil eine kleine Störung im Telefonnetz Daten verstümmelt hat.



Ein Laplink-Kabel bietet an jedem Ende beide Buchsenvarianten

## Preiswerte Lösung: Nullmodemkabel

Sobald die beiden beteiligten PCs im selben Raum stehen, gibt es zum Glück eine sehr viel kosten- und nervensparendere Alternative: das Nullmodem. Dieses macht im Prinzip nichts anderes als ein »echtes« Modem; es verbindet zwei Computer über eine serielle Schnittstelle miteinander, so daß diese bitweise Daten austauschen können. Da beim Nullmodem keine Nummern gewählt, Daten moduliert und Über-

tragungsprotokolle beachtet werden müssen, besteht es aus einem schlichten Kabel, das in jedem gutsortierten Elektronik-Fachgeschäft für etwa 20 bis 30 Mark erhältlich sein sollte. Man muß nur beachten, daß das Nullmodemkabel auch wirklich für PCs geeignet ist.

Das größere Problem bei dem Kapplungs-Unterfangen ist dann auch, den Spielpartner zum Vorbeibringen seiner Computer-Apparatur zu bewegen oder selbst in den sauren Apfel zu beißen. Sind die beiden PCs erstmal nebeneinander aufgestellt, wird an beiden Geräten (die zur Sicherheit ausgeschaltet sein sollten) je ein Kabelende mit einem freien seriellen Port verbunden.

Schauen Sie einfach nach, wo Ihre Maus eingesteckt ist; meist befindet sich direkt daneben ein weiterer Anschluß. Die seriellen Ports haben bei PCs übrigens grundsätzlich einen »männlichen« Stecker, d.h. die einzelnen Pins sind an der Computerrückseite sichtbar.

Da der Stecker entweder 9- oder 25-polig sein kann, sollten Sie beim Kauf des Kabels darauf achten, daß dieses auch wirklich an beide Rechner paßt. Notfalls hilft zwar auch ein Adapter, doch am besten besorgt man sich gleich ein »laplink-kompatibles« Kabel, das an jedem Ende beide Buchsenvarianten bietet. Letztere müssen natürlich »weiblich« sein, so daß statt einzelner Pins entsprechende Löcher zu sehen sind.

Prüfen Sie nach, in welchen seriellen Port Sie das Nullmodemkabel gesteckt haben. In der Regel ist das »COM2«, da sich an »COM1« bereits die Maus breitmacht; bei manchen Rechnern kann dies aber auch vertauscht sein. Sollte Ihr Rechner über vier serielle Schnittstellen verfügen, so dürfen Maus und Nullmodem nicht beide an einem geraden, bzw. nicht beide an einem ungeraden Port stecken. Zuläs-

sige Kombinationen sind z.B. COM1/COM4 oder COM2/COM3.

## Erst verbinden, dann vergnügen

Starten Sie nun auf beiden Rechnern das Spiel Ihrer Wahl. Meistens haben Sie vom Haupt- oder Startmenü aus Zugang zu den »Modem-Optionen«. Wählen Sie dort den Menüpunkt »Nullmodem«, »Serial Link« oder »Direct Link« aus; da die Computer direkt miteinander verbunden sind, kann auf den ganzen Modem-Schnickschnack wie Telefonnummer-Eingabe getraut verzichtet werden. Jedes Programm mit Nullmodem-Option erlaubt es Ihnen, den verwendeten Port und meist auch die Übertragungsgeschwindigkeit einzustellen. Der entsprechende Menüpunkt kann beispielsweise »Modem Configuration« oder »Serial Setup« heißen. Stellen Sie auf beiden Rechnern den entsprechenden COM-Port ein, etwa »2«, wenn Sie das Nullmodemkabel an COM2 angeschlossen haben. Manchmal stehen weitere Parameter zur Verfügung, nämlich Sende- und Stoppbits, Parität sowie die Übertragungsgeschwindigkeit. Lassen Sie am besten die voreingestellten Werte unverändert; wichtig ist nur, daß alle Parameter auf beiden Rechnern exakt übereinstimmen.

## Schnell oder Schnecken tempo?

Bei manchen Programmen müssen Sie sich noch mit Ihrem Partner einigen, wer der »Anrufer« (»primary control«, »caller«) und wer der »Angerufene« (»secondary control«, »answerer«) ist. Jetzt können Sie die Verbindung aufbauen (»Start serial game«, »Connect« o.ä.), was dem persönlichen Aberglauben des Autors nach möglichst gleichzeitig geschehen sollte: »3...2...1...Las«. Falls sich die beiden Programme nicht nach etwa 20 Sekunden mit einer entsprechenden Ausgabe (»Connected« oder »Linking successful«) melden, sollten Sie es mehrmals probieren und natfalls die obigen Schritte nochmal durchgehen. Häufigster Fehler beim Verbinden ist, daß auf einem der beiden Rechner dem Programm nicht der richtige COM-Port mitgeteilt wurde.

Viele Programme sind – unabhängig vom verwendeten Rechner – beim Spielen per Nullmodem merklich langsamer als in der Solo-Variante. Das läßt sich kaum vermeiden, da die serielle Verbindung mit ihrer Übertragungsrate von wenigen hundert Byte pro Sekunde automatisch als Bremse wirkt. Wenn Ihnen das Geschehen aber trotzdem verdächtig langsam vorkommt (starkes Ruckeln beim Scrollen, häufige Zwangspausen), können Sie auf Verdacht etwas an der Übertragungsgeschwindigkeit herumspielen. Stellen Sie beispielsweise im Nullmodem-Setup 9600 baud (Bits pro Sekunde) statt 4800 ein – sofern die Schnittstellen beider Rechner mit dieser Geschwindigkeit zurechtkommen, kann das zu einer Beschleunigung des Spielablaufs führen. Kommt es andererseits häufig zu Grafikfehlern, oder bricht das Programm andauernd mit Fehlermeldungen ab, so führt wahrscheinlich eine Verringerung der Übertragungsrate (z.B. auf 2400 baud) zu einer Besserung.

Um herauszufinden, welche Schnittstelle in Ihrem Rechner

eingebaut ist, können Sie ab DOS 6.0 bzw. Windows 3.1 durch Eingabe von »MSD« ein Diagnoseprogramm aufrufen, das unter »COM Ports« den verwendeten »UART-Chip« auflistet. Wird hier »16500« angezeigt, ist alles in Ordnung. Ansonsten sollten Sie in Erwägung ziehen, ihre Schnittstellenkarte auszutauschen und damit eine höhere Übertragungsrate zu erzielen.

In aller Regel ist dies aber nicht notwendig, da auch ältere UART-Chips (»8250«) schnell genug sind. Außerdem macht ein Austausch nur Sinn, wenn danach beide Rechner über die schnelle Schnittstellen-Variante verfügen.

## Nullmodem-Spiele im Praxistest

In der Tabelle unten finden Sie eine Liste mit uns bekannten Spielen, die eine Nullmodem-Option bieten. Ist als maximale Spieleranzahl ein höherer Wert als 2 angegeben, kann man durch zusätzliche serielle Ports mehr als zwei Computer miteinander verbinden. Steht die Zahl allerdings in Klammern, so benötigen Sie für die maximale Spieleranzahl ein Netzwerk. Die »Mehrspieler-tauglichkeit« wird danach bewertet, wieviel Spaß das Spiel auf zwei Computern gleichzeitig macht. Ein an und für sich gutes Programm wie die Scenery CD zu Battle Isle 2 kann dabei aufgrund lästiger Wartezeiten (Stichwort »Kaffeepause«) schlechter abschneiden, als es die eigentliche Gesamtwertung vermuten ließe. Unsere redaktionsinternen Nullmodem-Liebhaber werden auf den folgenden Seiten ausführlicher vorgestellt. Der »Fummelgrad« vermerkt, ab das Verbinden etwas knifflig ist oder mit sporadischen Abstürzen gerechnet werden muß. Der »Echtzeitstreß« läßt erkennen, ob vielleicht schon ein kurzer Griff nach der Teetasse unweigerlich mit der sofortigen Niederlage endet. (la)

Titel	HERSTELLER	MAX. SPIELER ANZAHL	MEHRSPIELER TAUGLICHKEIT
Ambush at Sorinor	Mindcraft	2	befriedigend
Archon Ultra	SSI	2	befriedigend
Battle Isle 2 Scenery CD	Blue Byte	6	befriedigend
Car & Driver	Electronic Arts	2	gut
Command HQ	Microprose	2	sehr gut
David Leadbetter's Golf	Microprose	2	ausreichend
Dogfight	Microprose	2	befriedigend
Dogs of War	Mindcraft	2	befriedigend
Doom 2	id-Software	(4)	sehr gut
Dark Legions	SSI	2	gut
Empire Deluxe	New World Computing	(6)	ausreichend
F1 Grand Prix	Microprose	2	gut
Falcon 3.0	Spectrum HalobYTE	6	sehr gut
Flight Simulator 4	Microsoft	2	ausreichend
Global Conquest	Microprose	4	sehr gut
Grandest Fleet	QOP	2	gut
Indy Car Racing	Virgin/Papyrus	2	gut
Lords of the Realm	Impressions	2	befriedigend
Merchant Prince	QOP	2	mangelhaft
Qxyd	(Shareware)	2	befriedigend
Perfect General	QOP	2	gut
Populous	Bullfrog	2	sehr gut
Populous 2	Bullfrog	2	sehr gut
Red Crystal	QOP	2	ungenügend
Seawolf	Electronic Arts	2	ausreichend
Die Siedler	Blue Byte	2	befriedigend
Tarnado	Digital Integration	2	ausreichend
Wing Commander Armada	Origin	2	gut
World War 2	QOP	2	ausreichend

Nullmodem-Spiele im Überblick

## GLOBAL CONQUEST



Vier Invasoren versuchen beim Nachfolger von »Command HQ« den Ureinwohnern zufällig generierter Planeten ans Leder zu gehen. Dabei gibt es drei verschiedene Spielziele: Hauptstadt-, Kapitalisten- oder Kampfsieg. Gewannen hat außerdem, wer alle vier Anfangsstädte besitzt, beziehungsweise als einziger ein Kammandazentrum übrig behält. Letzteres ist gleichzeitig die beste Kampfeinheit, will aber massiv geschützt werden: Wer sein »Camcen« verliert, ist unweigerlich aus dem Spiel draußen.

In den eroberten Städten werden die sieben normalen Kampfeinheiten produziert und repariert. Die Infanterie kann sich z.B. eingraben, während Flugzeuge Luftkämpfe, Bombenangriffe, Aufklärungsflüge oder Luftlandoperationen durchführen. Ereigniskarten sorgen für Abwechslung: Einheimische reaktivieren, U-Boote werden sichtbar, sämtliche Spione wechseln den Besitzer oder die Spielwelt wird plötzlich spiegelvekehrt dargestellt.

### ► Hektik pur: Wie schaff' ich's nur?

Neben den verschiedenen Optionen bei der Szenario-Zusammenstellung ist vor allem der Echtzeitfaktor die große Stärke von Global Conquest. Hat man im einen Modus exakt zwei Minuten Zeit für seine Befehle, kommt es beim nächsten auf den schnellsten Spieler an: Sobald dieser seinen Zug beendet, bleiben den anderen – je nach Einstellung – nach 60, 20 oder gar nur 5 Sekunden, um ebenfalls zum Schluss zu kommen. Danach werden alle Züge ausgewertet und die nächste Runde beginnt.

- Fummelgrad: gering
- Echtzeitstref: sehr hoch
- Solo-Spielspaß: befriedigend
- Duo-Spißfaktor: sehr gut

## GRANDEST FLEET



Bei Grandest Fleet bekriegen sich Flotten, die man zu Beginn eines Spiels erstmal vom Anfangskapital zusammenkauft. Ziel ist die militärische Unterwerfung des Gegners bzw. die Einnahme möglichst vieler und gewinnbringender Städte. Diese werden unter Verwendung von Ressourcen zugebaut, wodurch sich neue Pötte zusammenschrauben sowie Radarstationen und Raketenbasen errichten lassen.

Wie die meisten Spiele mit zufällig generierten Karten krankt auch Grandest Fleet etwas daran, daß völlig unfaire Startsituationen entstehen können: Während der eine Spieler durchaus mal mit zwei Großstädten anfängt, hat der andere nicht mal einen Hafen. Hier hilft nur mehrmaliges Auswürfeln oder die Beschränkung auf die vorgefertigten Szenarios. Diese tragen zwar die Namen historischer Schlachten, haben außer der Karte und den ungefähren Kräfteverhältnissen nicht allzu viel damit zu tun.

### ► Schwimmende Supersärge

Bestimmte Stadtausbauten erlauben es im späteren Verlauf eines Spiels, sogenannte Superschiffe zu konstruieren. Diese sind ihren jeweiligen Standard-Varianten merklich überlegen; ein Super-Transporter bewegt sich z.B. schneller als sein 08/15-Pendant und kann sehr viel größere Städte erobern. Gerade mit diesen speziellen Pöten macht es einen diebischen Spaß, dem menschlichen Gegner Schiff um Schiff auf den digitalen Meeresgrund zu schicken.

- Fummelgrad: gering
- Echtzeitstref: keiner
- Solo-Spielspaß: befriedigend
- Duo-Spißfaktor: gut

## PERFECT GENERAL



Hier geht es um das Anhäufen von Siegpunkten durch Erabern von Städten und strategischen Punkten. Perfect General berechnet ständig für jede Kampfeinheit, wie weit und wohin sie schauen kann. Dadurch sehen Sie immer nur das, was Ihren Truppen gerade bekannt ist – beste Voraussetzung für gemeine Hinterhalte: Ein vorwitziger Spähpanzer rollt im Nebel in ein friedliches Gehälz, nur um dort von drei lauernden Raketenwerfern zusammengeschossen zu werden.

Aus diesem ständigen Versteckspiel ergibt sich der besondere Reiz des Spiels. Auch der gerade passive Freizeitgeneral starrt gebannt auf den Monitor, denn sobald sich etwas in seiner Schußweite bewegt, kann er darauf feuern. Allerdings hat jede Einheit pro Runde nur eine Salve zur Verfügung, deren Einsatz wohlüberlegt sein will.

### ► Haubitzen lassen's blitzen

Besonders spaßig ist die Artillerie. Die muß ihre Ziele zwar schon eine Runde im voraus anvisieren, und trifft sie dann meist noch nicht einmal genau. Aber wa die schweren Haubitzen einschlagen, wächst kein Gras mehr; manche Invasion wird so schon am Strand gestoppt. Per Sperrfeuer lassen sich zudem feindliche Truppenbewegungen behindern, und mit Direktfeuer wird die Artillerie zum Kettenfahrzeugmocker.

Die insgesamt zehn Kampfeinheiten, von der Infanterie bis zum Kampfpanzer, unterscheiden sich merklich und erlauben differenzierte Taktiken. Auch die einzelnen Szenarios sind sehr abwechslungsreich geraten.

- Fummelgrad: nervig
- Echtzeitstref: auszuhalten
- Solo-Spielspaß: befriedigend
- Duo-Spißfaktor: gut



# Mike Singleton's LORDS OF MIDNIGHT

Der Lord of the Rings-Designer

Mike Singleton, der Spielewelt mit Domark das visuelle Gepräge gab, kehrt mit **Lords of Midnight** zurück. Das Ziel der Lords of Midnight ist die Schwarze Zirkel von Boroth the Wolfheart und die der Ambrosia, wenn Sie an der Seite zahlloser kleinerer Figuren in fantastischen durch atemberaubend schönen Landschaften ziehen.

**1** Die 'More-and-Touch' Spielwelt erlaubt Ihnen den Zugriff auf ein interaktives Buch (einschließlich Wappen und Bestiarium), sowie die Erstellung einer In-Game-Karte, die Ihnen einen Überblick über die Welt und die Lage der Helden und Gegner, einen aktualisierten Kalender, ein Tagesbuch und ermöglicht, dass die Aufwachen der Gemeinschaften und die Helden.



**2** Brillante 3D-Landschaften aus der Ich-Perspektive, die in Echtzeit dargestellt sind und mit Hilfe von Fraktalen generiert wurden.



**3** Die Handlung findet in einer Tag-und-Nacht-Welt statt, in der die Sonne geht auf und unter, die Jahreszeiten kommen und gehen, der Winter bricht mit Eis und Schnee herein - all diese Dinge beeinflussen das Fortkommen Ihrer Armeen.

**4** Durch die Einführung fortschrittlicher künstlicher Intelligenz können Sie eine Unmenge Figuren in phantastischer 3D-Animation steuern und mit ihnen kommunizieren.

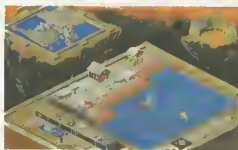


**5** Das riesige Spielfeld umfasst Gebirge, Täler, Strände, Flussmündungen, Inseln, Ebenen und Wälder, die alle unter Verwendung sensationeller 3D-Grafiken dargestellt werden.

## DOMARK

Im Vertrieb von Cosmo, Eickener Höhe 2, 41063 Mönchengladbach  
Vollständig deutsche Version

## POPULOUS 2



**A**ls Nachwuchsgott hat's man echt schwer: Durch das Erobern hunderter von Welten müssen Sie sich langsam in der Hierarchie emporarbeiten, was mit neuen Fähigkeiten belohnt wird. Eine Welt wird jeweils bezwungen, indem man mit seiner eigenen Anhängerschaft die des konkurrierenden Gottes auslöscht. Umsa zahlreicher dabei die eigenen Gefolgsleute sind, desto mehr Manapunkte erhält man, die wiederum in das Auslösen diverser Wunder investiert werden können. Wie schon der Vorgänger, macht Populous 2 vor allem mit einem menschlichen Kontrahenten Spaß: Es ist einfach schön zu wissen, daß sich jemand so richtig über das Ableben seiner Untertanen ärgert. Der Streßfaktor ist dabei kaum zu überbieten, da man gleichzeitig sein eigenes Völkchen behüten und dem feindlichen eins auswaschen muß.

### ► Absolut »katastrophal«

Zu diesem Zweck stehen zahlreiche Katastrophen zur Verfügung: Feuersäulen, Wirbelstürme, Blitzschläge und Erdbeben sind nur ein Auszug aus dem göttlichen Wunderarsenal. Zudem lassen sich sechs sagenhafte Killer herbeirufen, die mordend und brandschatzend durch die Ländereien der Ungläubigen am anderen Kartenrand ziehen. Besonders leichtsinnige Gegner werden dadurch ertränkt, daß man ihnen den Boden unter den Füßen wegzaubert.

Einen kleinen Haken hat die ungebremste Zerstörungslust jedoch: Ihr Kontrahent veranstaltet natürlich genau dasselbe Massaker mit Ihren Leutchen...

- Fummelgrad: gering
- Echtzeitstref: extrem groß
- Solo-Spielspaß: gut
- Duo-Spißfaktor: sehr gut

## DARK LEGIONS



**I**m Vergleich zu »Archon Ultra« hat Dark Legions zwei wesentliche Unterscheidungsmerkmale. Zum einen ist der Strategieteil entschieden ausgeprägter, zum anderen wird gekannt mit den Möglichkeiten einer Nullmodem-Verbindung gespielt: Es gibt Aufklärungsreichweiten, unsichtbare Einheiten, versteckte Fallen sowie Illusionen. Peinliche Szenen wie die Flucht vor einigen Vampir-Illusionen, nur um dadurch in einen »echten« Dämonen zu knallen, sind an der Tagesordnung.

### ► Einmal »Bloody Mary«!

Die verschiedenen Monsterarten sind nicht nur von ihren Fähigkeiten her, sondern auch in Bezug auf Grafik und Akustik gelungen: Ein nett animierter Trall bedrückt Sie mit einem platternen »I will crush you!«, und der Vampir von nebenan verabschiedet sich mit einem saten Schmatzen von seinem soeben ausgesaugten Opfer.

Während man im Strategieteil ohne Zeitdruck seine Züge macht und ab und zu einen Zauberspruch lasläßt, geht es in den Kämpfen Mann gegen Monster so richtig zur Sache. Mit flinker Joystickarbeit versuchen Sie, das jeweilige Feindwesen zur Strecke zu bringen, wobei die bis zu drei Angriffsarten jedes Monsters richtig eingesetzt werden sollten. Weitere Möglichkeiten sind das Auffrisieren der eigenen Monster mittels Zauberringen oder das manuelle Entschärfen von Fallen.

Ziel des Spiels ist es, den feindlichen »Orb«-Träger aufzuspüren und zu vernichten. Gleichzeitig sollte man aber den eigenen gutbewacht in der hintersten Linie lassen...

- Fummelgrad: gering
- Echtzeitstref: auszuhalten
- Solo-Spielspaß: befriedigend
- Duo-Spißfaktor: sehr gut

## DOOM 2



**W**er Doom 2 bis jetzt nur als Salaspiel kennt, hat etwas verpaßt, denn erst mit einem menschlichen Partner zeigt das Programm, was in ihm steckt. Doom 2 schafft das Kunststück, die beiden Spieler gleichzeitig mit- und gegeneinander spielen zu lassen: Zum einen rennt man zusammen im Pixelblutausch durch die Gänge und hält sich die bösen Monster vom Leib, zum anderen balgt man sich um Munition und Medipacks.

Durch einen kleinen Kunstgriff ist die Mehrspielerversion von Doom 2 wesentlich spielbarer als der Solo-Modus: Gestorbene Helden können beliebig oft im selben Level auferstehen, die schon erledigten Monster tauchen nicht nochmal auf. Dadurch arbeitet man Räume der Marke »20 Endgegner auf einmal« Stück für Stück ab; auch der unabsichtliche Schuß in den Rücken des Kumpanen wiegt nicht sonderlich schwer.

### ► Gemeinheit ist Trumpf

Erst im Deathmatch können die Spieler zeigen, wie gemein sie wirklich sind. Wenn sich beide Ultra-Killer mit Kettsägen um Säulen herumjagen oder aus der Distanz mit schweren Waffen behorhen, steigt der Adrenalinpiegel bis nahe ans Maximum.

Zwei kleine Mankos seien erwähnt: Erstens gibt es keine speziellen Mehrspieler-Szenarios, so daß man in den normalen Levels aufeinander losgehen muß. Zweitens ruckelt das Programm selbst auf schnellen Rechnern ein wenig, sobald es per Nullmodem gespielt wird. Der spezielle Netzwerkmodus von Doom 2 hat dieses Problem übrigens nicht.

- Fummelgrad: nervig
- Echtzeitstref: auszuhalten
- Solo-Spielspaß: befriedigend
- Duo-Spißfaktor: gut

CDV ist offizieller APOGEE-Vertrieb!

# GAME ON!

Brandneue Spitzenspiele von CDV! So viel Spaß muß einfach sein.

## Rise of the Triad



R.O.T. Triad auf CD-ROM

Best-Nr. CDR1001

Real Vollversion

79,95

Der neueste APOGEE-Klassiker kämpfen Sie sich durch eine Welt voller Gefahren. Auf über 200 Levels führen Ihnen hier so einiges geboten. 32 realistische Level, jedes 4 mal größer als die Level von "Hundred Blood".  
Kontrollen: Mausekursor / Primitives / Modem play / Look-up-down / Level Editor / Neuen verpackten Karten / Unterstützt GUS, PAS 16, AdLib, Sound Blaster, Roland und mehr. • Detailliert Sie schnell • dieses Spiel ist sicher bald verfügbar! Lieferbar ab Oktober!

## Mystic Towers

Im Hots in diese 3D-Adventure-Szene ist der atemberaubende Barod Baldi eigentlich nur noch seine letzten. In eindrucksvoller Entspannung möchte aber es kommt gar nicht anders als erwartet. Nehmen Sie dabei die Rolle des Dämonen Barod Baldi und helfen Sie dem Township die Burg an ihrer Spitze gegen die geheimnisvollen Monster zu halten. Die Features: Über 500 Levels, 50 verschiedene witzigen und n. 8 verschiedenen M und traumhaftem.



Mystic Towers auf CD-ROM

Best-Nr. CDR1851

Real Vollversion

59,95

## Depth Dwellers



Depth Dwellers auf CD-ROM

Best-Nr. CDR2001

Real Vollversion auf 3D-Spiele

49,95

Depth Dwellers ist ein ultrarealistisches 3D Virtual Reality-Salterspiel. 3D-Brillen, finden und einführen Sie in den geheimnisvollen Wäldern. Ein tyrannischer Herrscher vom Vektor-RT. Verhindern Sie, daß die Zandri, dem ultraharten Meeresboden aus den Meeres Ozean, eine Superstufe bauen. DD Meist mit Stereosound und der beschleunigten 3D-Darstellung (3D-Motion liegt bei) ein Abenteuer für die Sinne, die Sie wahrnehmen können. Was Sie bisher kannten, wird zerstört - Stereographic Reality!

## Hocus Pocus

... der Fokuss der Reihe der Hocus Pocus, der die Zauberlehre auf eine neue Ebene hebt, um neuen Können zu zeigen. Diese Reise durch 16 einzigartige Relais (36 Levels), jedes mit anderen Szenen und einem nur wenige Minuten langer Abschlussspiel. Grafik: Jedes jedem zweiten Level, das Grafik und Figuren, das 3D-Grid-Scrolling mit perfektem Hintergrund. Die neue Hocus Pocus Meist bis zu 8 Sekunden und 12 Titelmelodien - Apogee!



Hocus Pocus auf CD-ROM

Best-Nr. CDR1701

Real Vollversion

59,95

## Blake Stone + Duke Nukem II



Blake Stone + Duke Nukem II auf CD-ROM

Best-Nr. CDR2101

Real Vollversion

79,95

Blake Nukem II (Teil 1-4) und Blake Stone (Teil 1-4) auf einer CD zum nächsten Abenteurer. Duke Nukem Durchqueren Sie in 4 Episoden 32 Level Blake Stone. Gefährden Sie 80 (1) und 30 (2) Level. VGA-Grafik, AdLib-Musik, Digital-SB-Sound - Nichts von Apogee!

Diese nette Dame finden Sie auf der CD WET DREAMS 3.

## TOP 1000



TOP 1000 auf CD-ROM

Best-Nr. CDR2002

Real Vollversion

29,95

## Bestellung!

Artikel	Best-Nr.	Preis
CD Depth Dwellers	CDR2102	49,95 DM
CD RAPTOR 1-3	CDR1901	69,95 DM
CD Blake St. / Duke N.	CDR2101	79,95 DM
CD Mystic Towers	CDR1851	59,95 DM
Mystic Towers - Disk	V10-813	59,95 DM
CD EPIC Pinball I & II	CDR1886	99,95 DM
CD Hocus Pocus	CDR1701	59,95 DM
Hocus Pocus - Disk	V10-808	59,95 DM
CD Rise of the Triad	CDR2051	79,95 DM
CD TOP 1000	CDR2002	29,95 DM
CD WET DREAMS 3	CDR1606	29,95 DM
CD-ROM Epic Pinball	CDR1301	9,95 DM
CD-ROM RAPTOR	CDR1900	14,95 DM
CD-ROM Blake Stone	CDR1399	14,95 DM
CD-ROM Duke Nukem II	CDR1400	14,95 DM
CD-ROM Action Pur I	CDR1000	19,95 DM
CD-ROM Hocus Pocus	CDR1700	14,95 DM
CD-ROM APOGEE Gold	CDR1850	14,95 DM
CDV-Monats-CD 6-94	CDR9406-S2	2,- DM

+ Porto / Verpackung

Tel 0721-97224-0  
Fax 0721-97224-23  
Stx \*CDV\*

Postfach 2749  
D-76014 Karlsruhe

## ABSENDER

• Bitte nicht vergessen •

Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname \_\_\_\_\_ Name \_\_\_\_\_

Strasse / Haus-Nr. \_\_\_\_\_

Land / PLZ / Ort \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_ Umschreib \_\_\_\_\_

☐ Sendet über DM ☐ liegt bei ☐ Versandkosten 10,- DM

☐ per Nachnahme ☐ Versandkosten 10,- DM

☐ per Gutschrift von hochgeladenem Konto ☐ Versandkosten 10,- DM

Kont.- / Bank-Nr. \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

Kreditkarte \_\_\_\_\_

Kreditkarte-Nr. \_\_\_\_\_

CDV ist offizieller deutscher Vertrieb für APOGEE - NeoSoft - id Software - Epic MegaGames - Data Graphics - Software Vision - usw.

## GUTSCHEIN!

Well's so schön ist, gib's mit diesem Gutscheine gleich noch eine CDV-Monats-CD (6-94) zum Testen für nur

Bestell-Nummer CDR9406-S2

2,- DM

Auf der CD befinden sich über 500 interessante und aktuelle Shareware-Programme. - No ist das nichts!



Mailbox: 0721-72014, 15 - N.6.1  
Gutscheine werden bald für die nächsten Ausgaben des CDV-Magazins ausgeteilt.



## WING COMMANDER ARMADA



**A**rmada ist voll und ganz auf zwei Spieler eingestellt: An einem Computer sorgt ein geteilter Bildschirm für Synchronspass, per Netzwerk oder Nullmodem hat jeder seinen eigenen Monitor zur Verfügung. Das Spiel teilt sich abwechselnd in einen Strategie- und einen Actionpart. In ersterem ziehen Sie Ihren Raumschiffträger und sonstige Schiffe zwischen Planeten hin und her, die in alter »Navpoint«-Tradition durch feste Routen miteinander verbunden sind. Neutrale Planeten werden kurzerhand eingenommen, mit Hilfe einiger Ressourcen-Zuschüsse aufgeschoppelt und dann zur Produktion weiterer Schiffe benutzt. Sechs verschiedene Kampfraumer stehen auf beiden Seiten zur Verfügung; zum ersten Mal kann man auch die ach so bösen Kilrathi spielen, die mit anderen Schiffstypen und Cockpitlayouts aufwarten.

### ► Mal ein Pelzball sein...

Während der recht einfache Strategiepart ohne Zeitdruck abläuft, geht's bei den Kämpfen zur Sache. Gleichzeitig an einer Schlacht beteiligt sind maximal vier Raumschiffe und die beiden Träger. Wenn Sie abgeschossen werden, wechseln Sie aufs zweite Raumschiff. Es muß nicht betont werden, daß Kämpfe gegen einen menschlichen Piloten wesentlich fordernder sind als gegen die gewohnten Computergegner. Wer nur mal kurz ein bißchen ballern will, benutzt die Dogfight-Option. Besonderer Gag des Programms: Man kann dem Gegner während eines Kampfes eigenhändig digitalisierte Schmähungen zufluten.

- **Fummelgrad:** gering
- **Echtzeitstreß:** groß
- **Solo-Spielspaß:** befriedigend
- **Duo-Spaßfaktor:** gut

## INDY CAR RACING



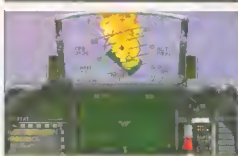
**I**ndy Car Racing gilt als das Vorzeige-Rennprogramm schlechthin, der Erfolg zeigt sich nicht zuletzt in zwei kürzlich veröffentlichten Zusatz-Paketen. Zur Benutzung der Nullmodem-Option ist allerdings unbedingt ein Patch erforderlich, der aus Ihrer Software die Version 1.04g macht. Dieser befindet sich auf den Zusatzdisks, ist aber auch einzeln (und kostenlos) erhältlich: Entweder direkt bei Virgin oder als Bestandteil der CD Player 3/94. Im eigentlichen Nullmodem-Rennen können zwei Spieler (inmitten des restlichen Feldes aus computergesteuerten Fahrern) gegeneinander antreten, an ihren Geschossen herumfrisieren und kräftig Meisterschaftspunkte sammeln. In der Hektik des Rennens vergißt man dabei leicht, daß noch ein anderer Ehrgeizling auf der Strecke unterwegs ist.

### ► Gib Gas, ich will Spaß!

Spätestens beim freundlichen Zuruf des Gegners, nachdem er einen in einer engen Kurve überholt hat, ist die Sache aber wieder klar. Die Computergegner geraten zu Statisten und man setzt alles daran, den menschlichen Konkurrenten einzuholen. Die häufig vorkommenden Karambalagen machen dank der netten Replay-Funktion durchaus Spaß, zumindest, wenn beide Nullmodem-Piloten darin verwickelt waren. Trotz allem ist der »Echtzeitstreß« im Nullmodem-Spiel auszuhalten – im Prinzip fahren Sie wie gewohnt, nur daß halt einer der zahlreichen Gegner einige Tricks mehr auf Lager hat, als üblich. Und das will bei Indy Car Racing wirklich etwas heißen...

- **Fummelgrad:** mäßig
- **Echtzeitstreß:** auszuhalten
- **Solo-Spielspaß:** gut
- **Duo-Spaßfaktor:** gut

## FALCON 3.0



**W**er sich als Flugbegeisterter von »Strike Commander« verächtlich abwendet und »Dogfight« für einen schlechten Witz hält, hat sicherlich daheim Falcon 3.0 auf der Exporthelme in der Vitrine stehen. Die Hardcore-Simulation mit extradickem Handbuch bietet schnelle Grafik, viel Realismus und vor allem ausgefeilte Missionen. Zahlreiche Auswahloptionen erlauben es, sich den Flugalltag nach Wunsch zurechtzuschneiden; Kampagnen und Beförderungen motivieren über einen langen Zeitraum hinweg. Mit einer Nullmodem-Verbindung macht das Programm nochmals einen Quantensprung, da dann zwei Piloten gleichzeitig ans Werk gehen.

### ► Gemeinsame Missionen

»Gleichzeitig« heißt dabei nun nicht etwa, schnöde aufeinander zuzufliegen und sich abzuballern. Auch wenn eine reine Zweikampf-Option eingebaut ist, bietet der Nullmodem-Modus sehr viel mehr: Man bewältigt zusammen vollständige Missionen, die natürlich auch gemeinsam geplant sein wollen. Sofern er seine Falcon-Anleitung auswendig gelernt hat, fliegt es sich mit einem menschlichen Fliegermann gleich sehr viel sicherer; außerdem ist es einfach eine Freude, mit einem Partner in der komplex simulierten Welt unterwegs zu sein. Sein volles Potential spielt Falcon allerdings erst per Netzwerk aus: Dann können sage und schreibe sechs Piloten gleichzeitig ans Werk gehen, sei es mit- oder gegeneinander. Fazit: die beste Mehrspieler-Flugsimulation!

- **Fummelgrad:** nervig
- **Echtzeitstreß:** groß
- **Solo-Spielspaß:** gut
- **Duo-Spaßfaktor:** sehr gut



# SICHER KÖNNTEST DU STERBEN ABER SO IST DAS LEBEN

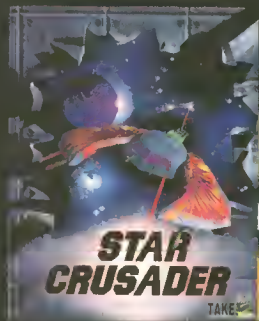
\* Das Gorenreich befindet sich im Krieg mit der außerirdischen Allianz. Von der Wahl Deines Verbündeten und von der Planung Deiner Kampfstrategie hängt es ab, wer die Ascalon Schlucht beherrschen wird.

\* Wähle Deinen Verbündeten von einer der beiden gegnerischen Parteien. Du kannst elf verschiedene bewaffnete Raumschiffe fliegen. Du kannst über 100 verschiedene Weltraumflüge unternehmen. Dann kannst Du für beispiellose Wiederholungsspiele die Seite wechseln.

\* Plane Strategien, führe Schlachten durch, fliege Geheimmissionen, erobere Gebiete mit voller Kampfausrüstung - im Nebel und in Asteroidenfeldern.

\* Fesselnde, hoch realistische 3-D Graphiken, mit echt aussehenden Raumschiffen und sich ständig ändernden Erscheinungsformen. Gouraud- und Phong Schattierung und kinematische Multimedia Videos.

\* Aufpeitschende Musik, schrille Töneffekte, und eine CD ROM Version mit voll digitalisierter Sprache, die von professionellen Schauspielern gesprochen wird.



FOR IBM PC AND IBM PC CD ROM

Distributed by

**GAMETEK**

GAMETEK Deutschland GmbH, LHS, Gesellschaft für Logistik,  
Postfach 101742, 41017 Monchengladbach, Germany.

**TAKE 2**  
INTERACTIVE SOFTWARE

# Die Masse macht's



Test: Shareware-CD »Lernen pur«

Shareware-Anbieter entdecken die Lernsoftware. Mit den Schnupperversionen von diesem preiswerten CD-ROM testen Sie zahlreiche Programme an.

**G**ut 100 Mark pro Lernspiel – das zückt der Papa nicht zu unrecht. Wer leichte Qualitätseinbußen (vor allem bei der Grafik) akzeptiert, findet auf dem Shareware-Markt günstigere Alternativen. Als ideale Ausprobier-CD will sich CDV's »Lernen pur« empfehlen. Schlappe 20 Mark kostet der Silberling, der Shareware-Versionen von ein paar Dutzend Programmen bietet. Kann ein Titel Ihren Nachwuchs entzücken, können Sie immer noch die Vollversion beim jeweiligen Anbieter nachkaufen – try before you buy. Die interessantesten Programme von »Lernen pur« stellen wir Ihnen näher vor.

## Alfons

Der Pinguin »Alfons« führt durch die gleichnamige Serie von Alfons Lernsoftware, die sich an Schüler der ersten bis sechsten Klasse wendet und in den Fächern Deutsch, Englisch und Mathe Schützenhilfe leistet. Mit der Maus wählt man einen der vielen Lernbereiche und läßt das Kind beispielsweise Satzzeichen setzen oder Lückentexte füllen. Als Anreiz darf Junior

ein Puzzle oder Bilderrätsel lösen, wenn die Aufgaben erfolgreich bewältigt wurden. Die Grafiken im Comic-Stil sind witzig und abwechslungsreich, nur die Benutzeroberfläche während des Lernens ist ein wenig zu karg. Auf der CD befindet sich eine Prüfversion, die alle Facetten abdeckt, aber in der Anzahl der Bilder und des Lernstoffs beschnitten ist. Die Vollversionen der Programme kosten je 79 Mark.

## die pc JUNIOR-wertung

Die CD-ROM enthält zwar sehr viel Stoff, doch die für Kinder wirklich sinnvollen Programme sind in der Minderheit. Die Shareware-Versionen erlauben es Ihnen aber, in Ruhe auszuprobieren, was in Frage kommt. Unsere drei Testkandidaten sind auf jeden Fall empfehlenswert. Das Lernen wird außer beim Englisch-Trainer eher subtil eingeflochten, so daß der Spielspaß im Vordergrund steht.

Konzentration  
20%

Lernen  
70%



Sparky's Math Adventures ist simpel, aber nett

Present Perfect: Alfons erklärt, wie's geht



## Sparky's Math Adventures

Obwohl »Sparky's Math Adventure« ein englischer Titel ist, eignet er sich auch für deutschsprachige Kinder, denn das Konzept ist unkompliziert gehalten. Nach einer kurzen Erklärung kommt das Kind mit dem Spiel wunderbar klar und muß höchstens beim Einstellen einer anderen Aufgabe ältere Geschwister die Eltern bemühen.

Der Bär Sparky als zentrale Spielfigur wird mit der Tastatur gesteuert, daß er unter dem richtigen Ergebnis einer Rechenaufgabe steht und diese mit einem Stein bewirft. Zwei eingeblendete falsche Antworten machen das ganze etwas schwieriger. Bei falschen Antworten teilt ein Clown das richtige Ergebnis mit. Das Spiel macht gerade wegen seiner Einfachheit Spaß und schult auf eher subtile Weise das Kopfrechnen. In der Shareware-Version läuft nur der Additions-Modus, die Vollversion gib's für 15 Dollar beim Hersteller.

## Englisch-Trainer

Der Name ist nun wirklich staubtrocken, die Aufmachung des Programms genauso. Doch der »Englisch-Trainer« verbirgt seine Qualitäten sehr geschickt. Das Abfragen von Vokabeln beherrscht er problemlos, da die Wörter übersichtlich nach Gruppen geordnet sind und man sich so bequem Zielgebiete wie »Camputer« oder »Der Mensch« herauspicken kann. Die erweiterte Vollversion kostet 20 Mark. (fs)

VGA
 Soundblaster
 General MIDI
 DOS

Super VGA
 Soundblaster Pro
 CD-Audio
 Windows

Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programmtyp: Sammlung von Lernspiel-Shareware-CDV

Hersteller: DM 120,-

Co.-Preis: 1-3 MByte

Fastplatte: ca. 70 MByte

CD-ROM: 6-12 Jahre

Alter: Befriedigend

Spoffaktor: Deutsch, Gut

Anleitung: Deutsch, Gut

Programmtext: Deutsch, befriedigend

Sprachausgabe: Ausreichend

Grafik: Ausreichend

Sound: Gut

Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG: 70

# PC

## JUNIOR



Das Memory ist nicht sonderlich originell, aber leidlich unterhaltsam

# KOBOLD mit Mucken

Test: »Pumuckl-Spielsammlung«

Unter dem neuen Label »The Red Balloon« veröffentlicht die Bertelsmann-Tochtergesellschaft Telemundo insgesamt 14 CD-ROMs mit Software für Kinder, die alle mit dem bekannten Kobold Pumuckl zu tun haben. Als erster Titel erscheint

### die PC JUNIOR-wertung

Besonders anspruchsvoll ist das erste CD-ROM mit dem beliebten Kobold nicht. Das Ausmalen der Bilder wäre ganz witzig, wenn das Programm den Kindern nicht quasi vorschreiben würde, welche Farben sie benutzen müssen. Die Memory-Spiele sind wenig originell, lösen aber noch am ehesten kleine Motivationsstöße aus. Die Puzzles bestehen erfreulicherweise nicht aus simplen Quadranten; die Teile haben die Form echter Puzzlesteine. Dieser Programmtest konnte uns zumindest teilweise überzeugen.



die »Spielesammlung 1«. Hier darf der Nachwuchs eine Memory-Variante spielen und ein Bild aus Puzzle-Teilen zusammensetzen. Das Molen mit drei verschiedenen Pinseln simuliert bis zu einem gewissen Grad echte Wasserfarben. Ein roter Luftballon sport nicht mit lobenden Kommentaren. Er motzt das Kind

aber auch, wenn es seiner kreativen Freiheit entsprechend dem Pumuckl statt der gelben eine blaue Hose molen möchte. Die Puzzles sind Bilder aus dem Pumuckl-Kinofilm und von guter Qualität. Nur wird das Zusammensetzen unnötig erschwert, da das Motiv ständig gescrollt werden muss. Beim Memory gibt es schließlich Zeichnungen mit dem Kloboutermännchen zu sehen, wenn alle Felder aufgedeckt wurden. (fs)

### pumuckl-spielsammlung 1

- ☒ VGA
 ☒ Super VGA
- ☒ Soundblaster
 ☒ Soundblaster Pro
- ☒ General MIDI
 ☒ CD-Audio
- ☒ DOS
 ☒ Windows

Empfehlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programmtyp: Puzzle/Malkosten/Memory  
 Hersteller: Co-Preis: Red Balloon  
 Festplatte: CD-ROM: DM 100,-  
 Alter: ca. 40 MByte  
 4-10 Jahre  
 Spielstil: Ausreichend  
 Anleitung: Deutsch, Gut  
 Programmtext: Deutsch, Gut  
 Sprachausgabe: Deutsch, Befriedigend  
 Grafik: Ausreichend  
 Sound: Ausreichend  
 Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG:



# JES

Software- und Multimediale Vertrieb  
 Eugen-Adolf-Strasse 120, 71522 Backnang  
 Tel: 07191/96 02 96 Fax: 07191/96 02 98

Neuheiten und Bestellservice in BTX: Ehmann#

JES-DEPDTs bei:

CSA Computer  
 Bahnhofstr. 12  
 85817 Aßling  
 Tel: 08092/8187-0  
 Fax: 08092/8197-4

Hier könnte Ihr  
 Ladengeschäft  
 stehen!  
 Rufen Sie uns an!

Bundesliga  
 Manager 3  
 DM 89,95

NHL Hockey 95  
 PC 3.5", DA  
 DM 84,95

System Shock  
 PC 3.5", DV  
 DM 84,95

FIFA Soccer  
 CD-ROM, DV  
 DM 69,95

Alien Legacy  
 PC 3.5", DA  
 DM 89,95

Rebel Assault  
 CD-ROM, DV  
 DM 84,95

Ultima 8  
 PC 3.5/CD-RDM  
 DM 69,95 / 89,95

Pacific Strike  
 PC 3.5", DA  
 DM 49,95

PC Joystick  
 Hawk +  
 DM 19,95

Laufwerke:  
 Mitsumi FX 001 D  
 double speed  
 DM 249,-

Aztech cba 268-61  
 double speed  
 DM 219,-

### MDRE GAMES 3.5"

1942-Pacific Air War/DA	DM 69,95
Aedion, DA*	DM 89,95
Amstrad, DV	DM 89,95
Battle Isle 2, DV	DM 64,95
Burnt/Dynal/Whale's V	DM 69,95
Caribbean Disaster/DV*	DM 84,95
Chartbreaker, DV	DM 79,95
Death of Glory, DV	DM 69,95
Delta V, EV	DM 84,95
Die Siedler, DV	DM 69,95
Dune 2, DV	DM 69,95
Erben der Erde, DV	DM 79,95
Hand of Fate, DV	DM 69,95
Hutts Deutschland	DM 69,95
Ishar 3, DV	DM 84,95
KA-50 Hokum	DM 69,95
Land of Lore, DV	DM 59,95
Lord of the Rings, DA	DM 69,95
Lords of Realms	DM 69,95
Master of Magic, DV*	DM 99,95
Overlord-D-Day, DV	DM 84,95
Robinsons Abenteuer/DV	DM 69,95
Sim City 2000, DV	DM 89,95
Subwar: 2000 Miss Disk	DM 59,95
Thermapik, DV	DM 84,95
T.F.X. DA	DM 69,95
Transport Tycoon, DV*	DM 99,95
World of Lemmings, DA	DM 69,95
X-Wing, DA	DM 89,95
Zeppelin-Giants of Sky	DM 79,95

### MDRE GAMES CD-ROM

11th Hour: DA	DM 129,95
Aces of the Deep, DV*	DM 84,95
Al Quadem, DV*	DM 69,95
Battle Isle 2, DV	DM 69,95
Bloodnet, DA	DM 89,95
Caribbean Disaster* DV	DM 89,95
Dragon Lore, DV*	DM 84,95
Falcon Gold	DM 69,95
Inferno, DA	DM 69,95
Thermapik, DV	DM 84,95
Under a Killing Moon/DV	DM 119,95
Wing Armada, DA	DM 84,95
Wing Com 1&2 Deluxe	DM 69,95
Wings of Glory, DV	DM 69,95

### Sonderpreis 3.5"

1980-Die 94'er Edition	DM 49,95
Airchon Ultra EV	DM 59,95
A-Train, DV	DM 49,95
Hansa - Die Expedition	DM 44,95
Indiana Jones 4, DV	DM 59,95
Indy Car Racing, DV	DM 69,95
Pacific Strike, DA	DM 49,95
Pirates!, DA	DM 34,95
Shadow Caster, DA	DM 49,95

### Pacific Strike/Flightstick DM 139,90

### ZUBEHÖR

Soundblaster Multi CD	DM 299,-
Soundblaster Pro Value Ed	DM 199,-
Technipuls Game Pad	DM 19,95
Gravis Game Pad	DM 49,95
Thrustm Flight	DM 199,-
Thrustm Formula T1	DM 399,-

Wing Armada  
 PC 3.5/CD-RDM  
 DM 74,95 / 84,95

FIFA SOCCER  
 CD-ROM, DV  
 DM 79,95

TIE Fighter  
 PC 3.5", DV/DA  
 DM 99,95 / 79,95

Sternenschweif  
 PC 3.5/CD-RDM  
 DM 84,95

Micro Machines  
 PC 3.5", DV  
 DM 69,95

Colonization  
 PC 3.5", DV  
 DM 99,95

DOOM II\*  
 PC 3.5/CD-RDM  
 DM 89,95

Edimier\*  
 CD-RDM, DV  
 DM 99,95

Battle Bugs  
 PC 3.5", DV  
 DM 79,95

Armored Fist\*  
 PC 3.5", DV  
 DM 89,95

Anstoss WC  
 PC 3.5/CD-RDM  
 DM 49,95 / 84,95

1 Spiel gratis  
 im Wert von bis zu  
 DM 100,-  
 können Sie sich  
 bei uns aus-  
 suchen, wenn  
 Sie innerhalb  
 1 Jahres  
 für insgesamt  
 DM 299,- bei  
 uns einkaufen  
 Anrechnung wird nur  
 der Kaufpreis  
 gilt nur bei Versand

DA=Deutsche Anfertigung EV=Englische Version DV=Deutsche Version  
**SUPER SERVICE:**

Alle vor 16 Uhr bestellten Titel werden noch am gleichen Tag verschickt. (sofern verfügbar)

Deshalb sofort bestellen:

TEL: 07191/96 02 96 FAX: 07191/96 02 98

Preise in den Depots weichen ab. Versand erfolgt ausschließlich per Post.  
 Versandkosten: Nachnahme DM 9,50 - Vorkasse DM 4,50 - Versand ins Ausland  
 nur gegen Vorweisung. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
 Gesamtpreisliste anfordern. Händleranfragen erwünscht.  
 Mit \* gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

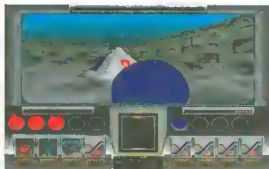
# GUT GEKLAUT

Wem keine neuen Spielideen mehr einfallen, der ersinnt Aufgüsse von Altbekanntem. Trotzdem machen die neuen Shareware-Abkupferungen Spaß.

## Ball Blaster

Atari- und C 64-Veteranen erinnern sich dunkel an die ehrfurchtsvollen Blicke, die einst das pfeilschnelle »Ball Blaster« hervorrief. Bei diesem Lucasfilm-Programm stritten sich zwei pyramidenförmige Fahrzeuge um einen stärrischen Ball, den es ins Tar des Gegners zu treiben galt. »Ball Blaster« ist ein ziemlich schamloses (aber wenigstens gut gemachtes) Plagiat dieser Spielidee. Zu Beginn kaufen Sie sich einige nette Extras, die z.B. Ihr Gefährt schneller oder ihre »Schüsse« kräftiger machen. Weitere Specials, wie z.B. künstliche Wände, eignen sich gut, um den Gegner zu verwirren.

Im Verlauf einer Partie gilt es, die Flugbahn des Balls richtig abzuschätzen und den Kontrahenten durch gekanntes Bandenspiel auszutricksen. Wer als erstes sechs Tore erzielt, bzw. nach Ende der Spielzeit führt, gewinnt die Partie. Dann geht's wieder zum Shop und weiter in den nächsten Level. Die 3D-Grafik vermittelt ein gutes »Fahrgefühl«.



Unser »Ball Blaster« hat die blaue Kugel erwischt und dreht vom Gegner ab

## Der Aufstand der Dinge

Hinter dem vordergründig anspruchsvollen Namen steckt ein alles andere als ungewöhnliches Spielprinzip: Jump-and-Run, sowas ist uns doch schon mal untergekommen. Wer seine ungeheure Aufregung ab der Spielhandlung – die

unbelebten »Dinge« sind fieserweise ausgerüstet und müssen zurückgepiffen werden – zu bändigen vermag, wird mit solider Shareware-Kost bedient. Das Spiel ist technisch sauber programmiert und erlaubt jederzeit das Speichern des Zwischenstands.

Der Held vom Dienst hüpft durch diverse Levels, beseitigt garstige »Dinge«, lädt seine Waffe auf und sammelt fleißig Extras ein. Wie der Titel des Programms schon leise andeu-



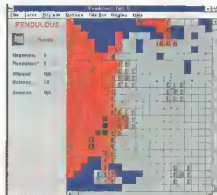
»Aufstand der Dinge«: Bleistiftstummel schießen scharf

tet, brauchen Sie keine Angst vor Pixel-Blutlachen zu haben: Safen Sie das Ausschalten von grinsenden Bleistiftstummeln mardisch verantworten können, präsentiert sich Ihnen »Der Aufstand der Dinge« als absolut friedlich.

## Pendulous

Erst beim tapferen Anspielen findet man hinter der tristen Fassade von »Pendulous« ein ebenso simples wie fesselndes Taktikprogramm. Das abstrakte Szenario ist in Quadrate unterteilt, die entweder neutral sind oder einem der Spieler gehören. Durch das Platzieren von Armeen in eigene oder benachbarte Felder versuchen Sie, punktetragende Städte einzunehmen. Der Gag dabei: Je mehr eigene Truppen in Nachbarschaft eines Feldes stehen, desto leichter wird dieses eingenommen. Im umgekehrten Fall bringt die Massierung von Streitkräften natürlich kräftige Verteidigungsvorteile.

Das unter Windaus laufende Spiel bietet mehrere Figurensätze und Computergegner. Grundsätzlich kann auf Zufallskarten oder in vorgefertigten Szenarien gespielt werden. Von letzteren ist in der Sharewareversion nur eines enthalten, das sehr schwer zu gewinnen ist.



Sechs feindliche Felder wurden von den roten »Pendulous«-Truppen eingekreist

## Flying Tigers

Vorsicht: Starten Sie dieses Spiel nur mit deaktivierter Turbotaste oder nach Herunterschalten der Geschwindigkeit im Optionsmenü – Ihr Bildschirmleben ist sonst schneller hinüber, als Sie »Piep« sagen können. Hat man das Geschehen aber erstmal auf eine halbwegs erträgliche Langsamkeit herabgeregelt, darf man sich an einem konventionellen Ballerspiel mit hohem Sprite-Durchsatz erfreuen. Auch wenn Flying Tigers nicht die Klasse eines »Raptor« erreicht, sorgt das unkomplizierte Flugvergnügen in drei Schwierigkeitsgraden für ardentliche Zerstreuung. Flying Tigers läßt sich auch zu

zweit spielen, was angesichts der Gegnermengen sehr zu empfehlen ist. (la)



Die Sprite-Inflation in »Flying Tigers« scheint teilweise den Bildschirm zu sprengen







## »Words für Flirts«

# VOULEZ VOUS CD AVEC MOI?

Es brodelt die Hormone, aber Ihnen fehlen die Worte? Dann bilden Sie sich mit »Word für Flirts« fort.

**M**anchmal ist das Leben ganz schön eckig.

Es passiert während des großen Jahresurlaubs, irgendwo in Frankreich. Der Tag war schön, die Nacht ist lau, die Stimmung gut, der Bormann hat gerade eine Runde spendiert. Da steht sie plötzlich vor Ihnen: Die hiesige Traumfrau, der absolute Wohnsinn aus

Frankreich, der Volltreffer schlechthin. Und sie wirft Ihnen einen Blick zu. Ihnen wird heiß, Ihnen wird kalt. Mit Pudding in den Knien und einem Frösch in Hals geht man auf sie zu und – was sagen wir nun, hmm? Sie bringen kein Wort über die Lippen. Die Schöne packt ihren Mantel und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Das war's dann wohl.

Wer Sprachen beherrscht, hat nicht nur mehr vom Leben, sondern auch die besseren Frauen (oder Männer) untergehakt. Noch ein, zwei Flaps dieser Art schwört man sich »Jetzt lern' ich's aber!« – und tu's dann doch nicht. Aber do PC-Besitzer im besten Fall mit französischen DOS-Manuals ausgestattet sind (und die Phrase »Benutzen Sie lieber

**Flirten in jeder Situation?**  
Wenn man »Word für Flirts« in der Westentasche hat, kein Problem.



Nicht gerade sexy: das Menü läßt auf Dauer Abwechslung vermissen

dir/p oder dir/w?» keine Charmepunkte bring!), hat sich die Software Company erbarmt, Abhilfe zu schaffen.

»Word für Flirts« – das Multimedia-Flirtwörterbuch für Windows« bietet Knister-Vokabeln auf CD-ROM (wahlweise in der Version Deutsch-Französisch oder Deutsch-Italienisch).

Hat man die Software von Windows aus gestartet, bekommt man ein wenig knisterndes Menü zu Gesicht, in dem man sich die Situationen aussucht, in denen man anbandeln will. »Im Zug«, »An Bord eines Flugzeugs« oder »Auf einem Schiff« sind ebenso vertreten wie »Auf der Straße«, »Im Restaurant« oder »Im steckengebliebenen Lift« (was man in Frankreich bekanntlich täglich erleben kann). Sie beginnen harmlos mit »Ist dieser Stuhl frei?«, tasten sich zu »Sollen wir die Armlehne zwischen uns hochkloppen?« vor und enden flehend bei »Ich muß Dich wiedersehen«.

Haben Sie sich für ein Thema entschieden, so erscheint ein Screen, auf dem die deutsche Phrase und deren Übersetzung stehen. Klicken Sie auf die Lippen darunter, so liest eine Frauenstimme die Zeilen vor: Erst in Deutsch, dann auf Französisch bzw. Italienisch. Pro Menüpunkt bekommt man etwa 15 bis 20 Sätzchen geboten, die man pauken kann.

Alle Audio-Files liegen als wav-Datei vor und lassen sich wunderbar als Systemmeldungen einbinden (Windows-Shutdown: »Es ist aus mit uns beiden, Baby«).

Ein Jahr später.

Sie sitzen wieder in dieser Bar, als die Frau erscheint und Ihnen zulächelt. Lässig, als hätten Sie in Ihrem Leben nie etwas anderes getan, sprechen Sie sie in brillantem Französisch an: »Wir hätten eine traumhafte Beziehung var uns, Baby« – und kossieren eine saftige Ohrfeige. Erst jetzt bemerken Sie den Ehering an ihrem Finger.

Manchmal ist das Leben ganz schön eckig.

(Anatol Locker/hlt)

## WORDS FÜR FLIRTS

**HERSTELLER:**  
Software Company

**PREIS:**  
ca. 4D Mark

**HARDWARE-MINIMUM:**  
386er, Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, 4 MByte RAM, Soundkarte empfohlen.

**PRAKTISCHER NUTZEN:**  
Wenn nicht der »Falbalae-Effekt« (100prozentiger Blackout beim Auftauchen der Angeboten) eintritt, stehen die Chancen auf vernünftiges Anbandeln gar nicht mal so übel.

**ORIGINALITÄTSFAKTOR:**  
Läßt bei Dauergebrauch stark nach, Welche Frau hört dieselben Liebeschwüre gerne zweimal?

**MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:**  
Ohrfeigen aller Art. Oder Sie verwechseln die Phrasen und laden die prude Mutter des Urlaubsflirts auf eine heiße Nacht ein.

**DAS PC-PLAYER-FAZIT:**  
Das Leben ist garstig, Cheri, aber zusammen können wir's schaffen!



very soon  
the red balloon

# SPIELE-SCHLAMPEREIERN?

**Die Klagen über fehlerhafte Spiele nehmen immer mehr zu. PC Player untersucht ab sofort wieder regelmäßig die schlimmsten Bugs in ausgelieferten Spielen.**

»Patches« für aktuelle Produkte steigt kontinuierlich; auf Mailboxen wie CompuServe, bei denen Spielhersteller direkt erreichbar sind, herrscht Hochbetrieb.

Um etwas mehr Licht ins Dunkel zu bringen, hatte PC Player vor genau einem Jahr eine Reihe namens »Bug Report« gestartet, um die wichtigsten Übeltäter zu lokalisieren. Während die Bug-Front in den Sommermonaten sehr ruhig blieb (und wir deswegen die Rubrik pausieren ließen), geht es in der Vorweihnachtszeit verstärkt weiter. Deswegen lesen Sie ab sofort jeden Monat in PC Player, wo es bei den aktuellen Titeln hapert, was der Stund der Dinge bei Updates und Patches ist und wo Sie diese am einfachsten bekommen.

Gleichzeitig möchten wir Sie um Ihre Hilfe bitten: Wenn Sie meinen, einen Bug in einem Spiel gefunden zu haben, schreiben Sie uns. Die Adresse lautet **PC Player, DMV Verlag, Abt. Bug Report, Gruberstr. 46, 85586 Poing**. Bugmeldungen können Sie uns auch an unsere E-Mail-Adresse **71333.2206@compuserve.com** schicken. Bitte heben Sie Verständnis, das wir Ihnen keine Patches oder Hilfen zuschicken können; alle

Patches, die wir weitergeben dürfen, finden Sie auf der CD von PC Player plus. Ansonsten schauen Sie bitte in der Rubrik »Hotlines« (diesmal auf Seite 177) nach, wo Sie den Hersteller des Spiels erreichen können.



**Master of Magic:** Nach drei Wochen schon zwei Updates – und ein Ende ist nicht in Sicht.

Spiel die Bugs am schnellsten gefunden werden, ist klar. Trotzdem war es ungewöhnlich, wie schnell die Datennetze und Mailboxen Deutschlands von »Bundesliga Manager Hat trick« (kurz BMH)-Reports überquollen. Über 20 verschiedene Bugs

**D**ie Leserbriefstapel wachsen: »Wieso habt Ihr XYZ eine so gute Note gegeben? Das Ding läuft doch gornicht?«. Immer mehr Spiele-Käufer fühlen sich von Fehlern und Nachlässigkeiten in aktueller Software verschaukelt. Die Zahl der

wurden bisher gemeldet, einige davon sind keine Spezialfälle, da sie bei mehreren Spielern unabhängig voneinander aufgetaucht sind. Bei der Monnschlofsaufstellung lassen sich in einigen Fällen keine Reservespieler aufstellen. BMH meldet, der Spieler sei schon ausgewechselt, was natürlich zu diesem Zeitpunkt nicht stimmt. Ein Bug im positiven Sinne sind die Zuschauerzahlen: Bei Freundschaftsspielen sind oft viel mehr Leute im Stadion, als dieses eigentlich Fassungsvermögen hat. Ähnliches ist bei Dauerkarten zu beobachten: Wer am Anfang der Saison 10.000 Dauerkarten verkauft, kann für sein Stadion mit 40.000 Sitzplätzen nochmal 40.000 Einzelkarten an den Mann bringen. Aber wo kommen dann die Leute mit Dauerkarten unter? Ums liebe Geld dreht sich alles bei den Freundschaftsspielen, die leider keine Einnahmen in die Vereinskasse bringen.

In die Kategorie »Lästig, aber nicht spielstörend« fallen exotische Temperaturen wie minus 115 Grad (bei einem Hallenspiel, wohlgernekt) oder die Tatsache, daß bei einem Hallenmasters in Berlin auch schon mal in Gladbach gekickt wird.

Kein Bug hingegen ist das

mysteröse »Ich gewinn nicht mehr«-Phänomen, das bei vielen Spielern in der dritten oder vierten Saison auftritt. Vielmehr haben die Programmierer den Kopierschutz kundenunfreundlich programmiert. Wer die Abfrage falsch beantwortet, kriegt keinerlei Rückmeldung vom Programm. Nur gewinnt man halt nach einer gewissen Wartezeit einfach keine Spiele mehr...

Die Kunden wurden durch eine Grippewelle bei Software 2000 noch saurer – in den entscheidenden Tagen direkt nach Erscheinen des Spiels meldete sich bei der Hotline-Nummer nur ein Tonband, das auf die Massenerkrankung hinwies. Besonders pikant wirkt da die Karte einer deutschen Computerzeitschrift, die dem BMH beiliegt; der Käufer erhält mit der Zeitschrift »regelmäßig Updates und Cheats zum Hat trick«. Auf einige wütende Käufer mochte das fatalerweise den Eindruck, die Updates gäbe es nur, wenn man die Zeitschrift abonniert. Dem ist natürlich nicht so – Software 2000 wird jedem registrierten Kunden auf Anfrage die Patches zusenden. Mehr Infos dazu gibt es bei der Software 2000-Hotline.

## Wing Commander Armada

Nachdem Origin mit früheren Spielen viele Bug-Probleme



**Bundesliga Manager Hat trick:** Logische Fehler und gemeiner Kopierschutz sorgen für Ärger bei der Kundschaft

## Bundesliga Manager Hat trick

Daß bei einem erfolgreichen



hatte, ist »Wing Commander Armada« erstaunlich Bug-frei, insbesondere im Multi-Player-Modus. Zwar gibt es mit einigen Exotik-Modems Schwierigkeiten, doch das zählt bei weitem nicht so schwer wie der eine, wirklich fiese Bug: Mit billigen Joysticks läßt sich Armada nicht spielen. Die Joystick-Routine erwartet einen sehr großen Wertebereich; wenn die Joystickkarte oder der Stick selbst einen zu kleinen Bereich liefern, sorgt ein Bug in der Kalibrier-Routine für Ärger. Abhilfe in Form eines Patches soll geschaffen werden.

## Battle Isle 2 Scenery Disk

Auch bei Blue Byte hängt der Kundensegen etwas schief: Der Multiplayer-Modus in Battle Isle 2, insbesondere über Null-Modems, macht nichts als Probleme. Die Programmierer sitzen fieberhaft an Fehlerkorrekturen, die registrierten Kunden auf Anfrage zugesandt werden, wenn sie fertig sind. Nebenbei werden auch Bugs aus dem Ein-Spieler-Modus entfernt.

## TIE Fighter

Neben einem Sound-Problem in TIE Fighter auf einigen General MIDI-Karten gibt es einen Bug in der Mission 4 in Battle 2 – ein bestimmtes Schiff taucht einfach nicht auf. Der eigentliche Fehler steckt allerdings nicht hier, sondern in Mission 2 des gleichen Battles. Wer hier ein falsches Schiff zerstört, kommt bei Mission 4 nicht weiter. Ein Patch, der dieses Problem behebt, ist inzwischen beim Hersteller erhältlich.

## Master of Magic

Schon Vorgänger »Master of Orion« ging durch eine ganze Reihe von Updates, bis die Version 1.3 endlich einigermaßen stabil war. Die Programmierer haben bei »Master of Magic« offensichtlich nicht dazu gelernt. Schon wenige Tage nach Erscheinen des Spiels gab es einen Update auf Version 1.01 mit einer ganzen Liste von Fehlerkorrekturen. Kurz darauf erschien Version 1.1 – auch hier zeigt die Readme-Datei eine dicke Liste von neuen Korrekturen. Doch schon 24 Stunden später meldeten Spieler auf CompuServe wieder neue Bugs in der jüngsten Version. Es sieht also ganz so aus, als ob Micro-verse noch ein ganzes Weichen an diesem Spiel knabbern wird.

## Colonization

Auch Sid Meier blieb von einigen kleineren Bugs nicht verschont, obwohl es »Civilization« keinesfalls so hart traf wie »Master of Magic«. So ist ein Boykott ziemlich wirkungslos – obwohl sich die Waren nicht auf die Meeres entladen lassen, funktioniert die Taste »U« weiterhin einwandfrei. Ein Fehler in der Steuerfestsetzung läßt mitten im Spiel die Steuern auf 2% zurückfallen. Und Forts, die gar keine Artillerie haben, feuern trotzdem frühlich auf feindliche Schiffe. Ein erster Update für die USA-Version sollte just zu Redaktionsschluß freigegeben werden, doch wann es entsprechende Patches auch für die deutschsprachige Version gibt, stand noch nicht fest. (bs)

## Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)



### Tigers on the Prowl

[Tiger auf dem Schlechtpfad]  
Sehr detaillierte Simulation von Gefechten an der Ostfront des II. Weltkrieges auf taktischer Ebene (1 Spielzug = 1 Minute, 100m je Hex, d.h. ähnlich angelegt wie Kampfguppe). 500 Waffensysteme, 12 Munitionssorten u.a.m.  
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (50 Seiten)  
Für IBM (VGA): 109,95 DM

### Iron Cross

(New World Computing)  
Gefechte an der Westfront des II. Weltkrieges auf taktischer Ebene (einzelne Panzer, Infanteriegruppen). Bei uns mit deutscher Regelübersetzung für IBM (Super-VGA, 4 MB RAM): 109,95 DM

Gary Grigsby's  
War in Russia Vers. 1.1  
(SSI)

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. 1 Spielzug = 1 Woche. MI Produktion, Truppenführer u.a.m. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung  
Für IBM (VGA): 109,95 DM

### Operation Crusader

(Avalon Hill)  
Die Kämpfe bei Tobruk im Nov./Dez. 1941 auf operativer Ebene (von den V für Victory-Programmierten). Bei uns mit deutscher Regelübersetzung  
Für IBM (Super-VGA): 109,95 DM

Wergame Construction Set 2:  
TANKS! Vers. 1.2 (SSI)  
Gefechte vom I. Weltkrieg bis zur Moderne auf taktischer Ebene. 21 Szenarien, Szenariomeditor und -Generator. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung  
Für IBM (VGA): 99,95 DM

Szenarium-Disk 1 für Tanks:  
16 neue historische Szenarien aus dem I. Weltkrieg. 39,95 DM  
TANKS + Szenarium-Disk 1 zusammen: 130 DM

Info-Material mit  
Spielbeschreibungen  
gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich

Versandkosten:  
Vorauskauf: 5,90 DM  
Nachnahme: 8,90 DM

### Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

Armada 2525 (Interstel)  
für IBM: 79,95 DM  
Battles of Napoleon (SSI/Lizenz)  
für IBM: 60 DM  
Battles of Napoleon Scenario Disk 1 bis 3 (SSI/Lizenz) für IBM:  
je 34,95 DM, zusammen: 90 DM  
Conquered Kingdoms (QOP), Fantasy-Strategie, für IBM: 69,95 DM  
Fire Brigade (Panther Games), für IBM, Armit, ST, Mec: 89,95 DM  
Grandest Fleet (QOP), für IBM (VGA): Disk/CD: 99,95 DM  
High Command (3 60)  
für IBM (mind. 386er, 3 MB RAM, Super-VGA): CD-Version: 69,95 DM  
Disk-Version: 79,95 DM  
Pacific War (SSI)  
für IBM (EGA): 109,95 DM  
World War II - Battles of the South Pacific (QOP) für IBM: 99,95 DM

### Deutsche Regelübersetzungen einzeln:

Action Stations: 25 DM  
Fire Brigade: 25 DM  
High Command: 25 DM  
Medieval Lords: 18 DM  
Pacific War: 25 DM  
Second Front: 25 DM  
Tanks: 20 DM  
V for Victory 4: 25 DM  
War in Russia: 25 DM  
White Death: 25 DM  
WW 2 - South Pacific: 23 DM

### Multimedia-Nachschlagewerke auf CD-ROM [jewells in Englisch]:

Normandy 1944 - The Great Crusade: 99,95 DM  
World War II Encyclopedia, European Theatre: 99,95 DM  
12 Roads to Gettysburg: 79,95 DM  
UFOs (1200 UFO-Sichtungsberichte, z.T. mit Fotos und Video-Clips): 89,95 DM

### Kosmos ohne Computer [Brettspiele, jeweils mit deutscher Regelübersetzung]:

Barbarians! (3W): Römische Feldzüge, Germanenfälle usw. an der Nordgrenze des Römischen Reiches. Mit 4 Karten (je 55 x 85 cm) und 1000 Countern: 79,95 DM  
Panzerkrieg - Entscheidungsschlachten der Heeresgruppe Süd 1941-44. Mit 1 Karte (55x85cm) und 500 Countern: 59,95 DM  
Aachen 1944. Mit 1 Karte (55 x 85cm), 500 Countern: 69,95 DM  
AFRIKA - Nordafrika 1941/42. Mit 2 Karten und 280 Countern: 54,95 DM



Die Geschichte

des Computerspiels (1)

# DIGITALE STEINZEIT

## 1967-1982

**Als die Sprites laufen lernen: Winnie Forster widmet sich in einer neuen Serie der historischen Entwicklung der elektronischen Spiele.**

**K**önnen Sie sich noch an die Zeit erinnern, als kein Mensch mit dem Begriff »Personal Computer« etwas anfangen konnte? Als die besten Spiele auf einer Atari-Konsole liefen und bestenfalls 2 Kilobyte Speicher beanspruchten? Der monochrome Monitor des Commodore Pet seine Umgebung in ein grünlich-diffuses Licht tauchte? Wenn Sie nur eine schwache Erinnerung an diese Zeit des digitalen Aufbruchs haben, stehen Sie nicht alleine. Auch uns bei der PC Player fiel das Eingeständnis schwer, daß die Erde sich schon vor MS-DOS, CD-ROM und Festplatte um ihre Achse drehte. Selbst der Spielpaß wurde nicht erst mit der VGA-Karte erfunden – ASCII-Abenteuer und Klotzgrafik-Balle-Reisen waren es, die uns – und vielleicht auch Sie – mit dem entstehenden Massenmedium bekannt machten.

### SPACE WAR UND DIE FOLGEN

Obwohl es bis Anfang der 80er Jahre keine Journalisten gab, die für elektronische Spiele eine Zeile auftrugen, erinnern wir uns noch an den Ur-Vater aller Cam-

puterspiele: »Space War« entstand 1962 am M.I.T., der wichtigsten Forschungsstätte des Computerzeitalters. Damals gab es noch keine Mäuse, Disketten oder DSP-Chips, wohl aber skurrile Forschungsprojekte wie den »High Tech Model Railroad Club« des Massachusetts Institute of Technology. Der USP-Programmierer und Science-fiction-Fan Steve Russell gehörte dieser Tüftler-Vereinigung an – er war der erste Mensch, der das Unterhaltungspotential in den unhandlichen Rechenmaschinen erkannte.

Doch selbst Mainframe waren Anfang der 60er Jahre eine Kuriosität und Drucker gaben als die einzige Möglichkeit, die tiefen Gedankengänge der Großrechner sichtbar zu machen. Der Computer vom Typ DEC PDP-1, auf den Russell zugriff, besaß schon ein Kathodenstrahl-Display. Russell begann, statt Zahlen zwei abstrakte Raumschiffe auf dem Bildschirm zu bewegen. In »Space War« versuchen sich zwei längliche Raumschiffe mit ihren Weltraum-Torpedos vom Display zu blasen. Traf ein Torpedo das Schiff des Gegenspielers, wurde dieses vom Bildschirm entfernt und durch einen chaotischen Punktehaufen ersetzt – der erste Explosionseffekt der Spiele-Geschichte.

Space War wurde von begeisterten Studien-Kollegen weiterentwickelt, mit authentischen astronomischen Daten gefüllt und verbreitete sich binnen Monaten über die DEC PDP-Mainframes des Landes.

Space War blieb zwar nahezu zehn Jahre ohne einen Nachahmer, doch wer es einmal gesehen hatte, konnte es nicht mehr vergessen. 1970, fünf Jahre vor der Einführung des ersten Mikroprozessors, entwickelte Nolan Bushnell eine von Space War inspirierte Spielmaschine. Die einzige Funktion des Bushnell-Automaten war das Abspielen von »Computer Wars«, einer nur geringfügig modifizierten Space Wars-Variante. Bushnell hatte die Idee, Computer Wars als Kneipen-Automaten zu vermarkten und lies sich vom Mißerfolg der ersten Auflage nicht schrecken. Er erkannte, daß Computer Wars zu kompliziert für die

Öffentlichkeit war und erschoß das einfachere »Pong«. Die schnell wachsende Zahl der Programmierer und Computerwissenschaftler an den Universitäten mußte hingegen keine Rücksicht auf den Geschmack der Massen nehmen und verstieg sich in immer abstraktere und kompliziertere Spiele-Experimente: Bei »Star Trek« wurden Buchstaben des ASCII-Zeichensatzes als Klingonen und Raumschiff Enterprise durch Raum-

quadranten verschoben. Als sich Varianten dieses Taktik-Opas im Lauf der 70er Jahre auf den Rechnern der Bildungsinstitutionen ausbreiteten, wurden Computerspiele in den Augen der Dozenten zur Plage. Schließlich zündete eine Idee des Stanford-Programmierers Don Woods, der mit »Adventure« ein reines Textspiel erfand und so zum Vater des gleichnamigen Genres wurde. In »Adventure« kommunizierte der Spieler über einfache Kom-

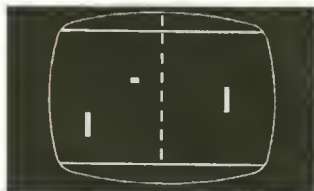
mandas mit seiner Umgebung. Kernstück der Software war eine Datenbank, aus der die passende Antwort vom sogenannten »Parser« hervorgekramt wurde. »Adventure« und alle Nachfolger verstanden nur bestimmte Begriffe (»Enter«, »Give«) oder Zwei-Wort-Kombinationen (»Take Sword«) und reagierten auf alle anderen Eingabe mit einer frustrierenden Verneinung. Die Suche nach einem für das Spiel verständlichen Begriff schlug die Adventure-Fans teils Wochen in ihren Bann...

### DURCHBRUCH: BUSHNELL KOMMT AUF PONG

Do Bushnell mit dem bestechend einfachen »Pong« inzwischen die Kneipen und Bars erobert hatte, begannen sich die intellektuellen Computer- von den actionreichen Videospielen voneinander zu entfernen. Bei »Pong« gab es statt der Tastatur zwei runde »Paddles« und statt Text nur drei weiße Rechtecke – zwei »Schläger« und ein »Spielball«. Nolan Bushnell, der sich mit seiner neugegründeten Firma Atari bereits an die Konzeption geeigneter Nachfolgeautomaten machte, ist jedoch nicht der alleinige Erfinder des



Mit »Pac-Man« erschütterte Namco die internationale Spiele-Industrie.



Nolan Bushnells »Pong« war nicht das erste, aber eines der bedeutendsten Videospiele aller Zeiten.

## Videospiele-Habys:

Bereits Ende der 60er Jahre hatte der deutsch-stämmige Stephen Bear primitive Golf- und Ballspiele für die Mattscheibe entwickelt. Sein Patent erstand die amerikanische Philips-Tochter Magnavox, die auf die schlaue Idee kam, von jedem der folgenden Konsolenhersteller Lizenzgebühren zu kassieren. Doch Bushnell und Atari waren es, die das Volk mit Nachschub versorgten: Auf Pang folgte »Quadrapong« und »Break Out«, schnell rief der provozierende Firmenname »Atari« ist die Angriffsdrohung des fernöstlichen Brettspiels »Go« und japanische Tüftler auf den Plan. Toshihiro Nishikado, Software-Ingenieur der Firma Taito, waltete einen Spielautomaten schafften, bei dem der Spieler mit seinem Geschütz auf hin- und herfahrende Panzer feuerte. Ende der 70er Jahre war es technisch jedoch zu aufwendig, ein Vehikel, das am anderen Bildschirmrand angelangt war, um 180 Grad zu drehen. Nishikado entschied sich deshalb, symmetrische Monster zu schaffen – die »Space Invaders« waren geboren. Es begann ein verbissener Kampf der amerikanischen Automatenhersteller gegen die japanischen Konkur-

The Top Thirty		
This List	Rank	Artist
1. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge
2. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge
3. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge
4. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge
5. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge
6. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge
7. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge
8. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge
9. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge
10. 10. 24	10. 24	Roller Blaster, Bill Budge, Budge

renz: Nachdem Atari »Break Out« von »Space Invaders« verdrängt war und Atari mit dem Vektorgrafik-

Spiel »Asteroids« zurückgeschlagen hatte, entwickelte Namco ein weiteres Weltraumgefecht: Die »Galaxians« waren im Gegensatz zu den einfarbigen Invaders bunt und verließen im Sturzflug die starre Angriffsformation. Ansonsten war das Spiel eine primitive Knallerei wie Space Invaders: Man durfte seine Kanone am unteren Bildschirmrand von links nach rechts verschieben und bearbeitete den Feuerknopf.

War Galaxians eine geschickte Kopie, kam die nächste innovative Spielidee wieder aus den USA: »Defender« des Flipper-Herstellers Williams war das erste Spiel, das einen Arbeitsspeicher von 26 KByte füllte und mit seinen vier Feuerknöpfen für die damalige Zeit höchst kompliziert. Neu und zukunftsweisend war die »scrollende« Spielfläche von Defender: Der Spieler blickte seitlich auf das rasante Geschehen und konnte nicht nur auf der Stelle herumwirbeln, sondern seinen Flug auch nach oben und unten korrigieren und in bestimmten Spielsituationen eine Smart-Bomb

aktivieren. Wie in Asteroids war das Vehikel des Spielers dabei dem physikalischen Gesetz der Trägheit unterworfen.

Noch vor den ersten erschwirlichen Personal Computern erschienen die Spielkonsolen. Geräte wie das Odyssee von Philips, Bushnells Atari VCS und das deutsche Interton kasteten einen Bruchteil der damals populären Apple II, TRS 80 und Commodore Pet-Rechner, boten aber bereits Farbe und Sound. Dem VCS lag im Grundset die Heimvariante von »Space Invaders« bei, andere erfolgreiche Spielautomaten wurden ebenfalls schnell umgesetzt und verhalten der kleinen Wunderkiste zum internationalen Durchbruch. Doch gut die Hälfte aller Videospiele wurde bei Atari speziell für den Heimmarkt entwickelt.



Namcos »Galaxian«, ein direkter Nachfahre der »Space Invaders«

## ROBERTA & KEN

An den Universitäten hielt man (noch) nichts von Echtzeit-Spektakeln. Statt ballender Aliens bewegte Woods »Adventure« die studentischen Gemüter. Scott Adams programmierte eine kommerzielle Variante des Mainframe »Adventure« und gründete mit Adven-



## Das erste und beste Fantasy-Abenteuer am Telefon

Die schwere, eisenbeschlagene Tür schließt sich hinter Dir. Du bist allein. Dein Fluchtweg ist abgeschnitten. Wirst Du den mörderischen Kampf mit Monstern und Fallen, die in Kaddis Räs sagenumwobenem Labyrinth des Horrors auf Dich warten, überstehen? Nimm den Kampf auf! Das Telefon ist Dein Zugang in diese Welt. Wähle - wenn Du es wagst!

in Deutschland

**0190 242 999**

CompuTel GmbH 12 Sekunden = 0,23 DM

in Österreich

**0450 199 000 999**

8,67 ÖS / Min. 08:00 h - 18:00 h Mon. - Fr., sonst 6,67 ÖS / Min.



ture International den ersten Computerspiele-Hersteller der Welt. Adams schrieb weitere Abenteuer und wurde in Programmiererkreisen zur Berühmtheit. Seine Spiele gerieten Roberto Williams, Catin des FORTRAN-Programmierers Ken Williams, in die Hände. Die junge Frau war begeistert und bat ihren Mann, ihr bei der Entwicklung eigener Adventure-Geschichten zu helfen, wobei sie die Beschreibungen durch einfache Computerzeichnungen illustrieren wollte. Ken hielt nichts von Spielen, wohl aber von der technischen Herausforderung. »Mysterious House« erschien 1980 als erstes Produkt ihrer Firma OnLine Entertainment (dem heutigen Sierra Online) und gleichzeitig als erstes Grafik-Adventure der Welt.

Nach dieser Revolution hielt lediglich eine kleine Gruppe von M.I.T.-Programmierern am Text-Adven-

ture fest und statte die Abenteuerspiele ihrer Firma Infocom mit komplexen Hintergrundgeschichten und dem besten Parser aus. Die Infocom-Entwickler träumten vom elektronischen Roman, doch Ken und Roberto Williams orientierten sich bereits am Zeichentrickfilm.

Die ersten Disketten-Spiele von Adventure International und OnLine Entertainment wurden im Eigenvertrieb auf die Software-Fachgeschäfte und die Radio-Shack-Kette verkauft und waren, gemessen an dem noch kleinem Markt, ein durchschlagender Erfolg. Mit dem Siegeszug der Spielautomaten lies sich das junge



1980: Der jugendliche Joel Billings zeigt »Computer Ambush«, ein Taktik-Spiel seiner Firma Strategic Simulations (SSI)

Software-Business jedoch noch nicht vergleichen.

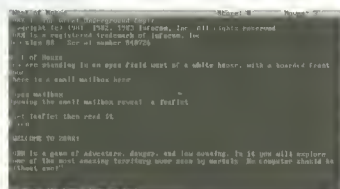
Nach »Galaxions« schickte Namco einen Spielhelden ins Rennen, der den Branchenumsatz vervielfachte: »Pac-Man«, eine Erfindung des Japaners Toru Iwatani, war gefröhlich und in ein Pillen-gefülltes Labyrinth eingeschlossen. Der gelbe Held bestand nur einem riesigen Mund. Hatte er auch die letzte

Bildschirmcke leergepumpt, ging's weiter in den nächsten Level. Als computergesteuerte Bösewichte wachten vier Geister über den Pillenvorrat, versuchten Pac-Man zu umzingeln, in die Ecke zu drängen oder ihm den

Weg abzuschneiden. Fraß Pac-Man eine Power-Pille (das erste und wichtigste Extra der Spielgeschichte), kehrte er für begrenzte Zeit den Spielfeld um und mochte seinerseits Jagd auf die davoneilenden Geister. Die Computerspiele entfernten sich inhaltlich schnell von ihren Konsolen- und Automaten-Brüdern. Fast etabliert waren die Abenteuerspiele von Adventure International, Sierra Online und Infocom, die auf dem TRS 80 (Adventure International) oder auf dem Apple II (Sierra) entwickelt und auf andere Computertypen übertragen wurden.

Aus dem Lager der Brett- und Rollenspielfans hatten sich ebenfalls schon Programmierer hervorgetan. Epix veröffentlichte unter dem Namen Automated Simulations die Star Trek-Autorbeitung »Starfleet Orion«, während der Brettspielhersteller Avalon Hill und Joel Billings' Strategic Simulations (SSI) Strategiespiele für Personal Computer entwarfen.

(Winnie Forster/hl)



Infocoms »Zork« gehörte zu den Mitbegründern des Adventure-Genres – vor über zehn Jahren

## DIE WICHTIGSTEN SPIELE DER EPOCHE

TITEL	ENTWICKLER	JAHR	KURZBESCHREIBUNG
Space War	M.I.T./Steve Russel	1962	Raumschiffkampf für Zwei: Das erste Computerspiel, direkter Vorgänger aller Action- und Ballerspiele. Auch der erste Spielautomat der Welt, Nolan Bushnell's »Computer Space« von 1970, kopierte das Spielprinzip.
Adventure (Colossal Cave)	M.I.T./William Crowther	Mitte der 60er Jahre	Eine Welt aus Text. Das erste Adventure, Vorgänger aller Text-, aber auch aller Grafik-Adventures.
Pong	Atari/Nolan Bushnell	1972	Das abstrakte Tennis vor Bushnell's zweiter Spielautomat. Vorgänger von »Break Out« und allen Tennis-, Sport- und Actionspielen.
Space Invaders	Taito/Toshiro Nishikado	1978	Monochromer Ur-Vater des Ballerspiels, zog unzählige Kopien von Konami, Sega, Irem und Universal nach sich, durch Namcos »Galaxions« entscheidend weiterentwickelt.
Flight Simulator	SubLogic/Bruce Artwick	1978	Erste 3D-Flugsimulation. Monochrome Strichgrafik. Vorgänger aller Simulationen, 3D- und Vektor-Spiele.
Adventure	Adventure International	1979	Erste Heim-Variante des Colossal-Cave-Adventures.
Galaxian	Namco	1979	Aliens im Sturzflug: Bunte Space-Invaders-Variante.
Night Driver	Atari	1979	Alle 3D-Rennspiele stammen von diesem Urvater ab – egal ob »Pole Position«, »Top Stits«, »Lexus« oder »Virtua Racing«.
Asteroids	Atari	1980/Td Logg	Space-Warp-Nachfahre: Ein oder zwei Spieler im Asteroidenhagel – und im Bann der physikalischen Trägheit.
Computer Bismarck	SSI/Joel Billings	1980	Strategiespiel. Erstes Produkt der Firma SSI.
Defender	Williams/Eugene Jarvis	1980	Erstes scrollendes Actionspiel. Rasant und komplex. Unzählige Horizontal-Scroller stammen von diesem Spiel ab.
M.U.D.	Richard Bartle	1980	Netzwerk-Adventure, an der Universität von Essex entwickelt, Vorbild zu den meisten Multi-Player- und Online-Szenarien der heutigen Zeit.
Mystery House	Sierra Online/Roberto und Ken Williams	1980	Das erste Grafik-Adventure der Welt, Vorgänger zu »Blade of Blackpool«, »The Hobbit« und allen anderen Grafik-Adventures.
Ultima	Origin/Richard Garriott	1981	Fantasy-Rollenspiel, Grundstein zu umfangreichsten Spielserie der Welt und Vorahre aller »Überland-Rollenspiele und Action-Adventures« (z.B. Nintendo's »Legend of Zelda«).
Pac-Man	Namco/Toru Iwatani	1980	Geschicklichkeits-Klassiker mit für damalige Verhältnisse sensationell »intelligenten« Gegnern.
Scrabble	Kanami	1981	Mit Laser und Bomben durch scroellende Hüllentwelen. Begründete das Genre der horizontal scrollenden Ballerspiele, »Gradus«-Serie, »R-Type«.
Star Raiders	Atari/Doug Neubauer	1981	Technischer Meilenstein: Weltraum-Action in 3D.
Wizardry: Proving Grounds of ...	Sir-Tech	1981	3D-Rollenspiel, Vorahre aller perspektivischen Rollenspiele, »Bard's Tale«, »Might & Magic«, »Eye of the Beholder«.
Zork	Infocom/Marc Blank	1981	»Adventure«-Nachzieher mit starkem Parser.
Dorky Kong	Nintendo/Shigeru Miyamoto	1982	Mario debütiert im ersten Jump-and-Run der Welt, inoffizielle Nachfolger waren u.a. das amerikanische »Miner 2049er« und »Monic Miner« aus England.
Qix	Taito	1982	Ur-Vater des abstrakten Dank-Geschicklichkeitspiels.



## SPIELE-HARDWARE 1967 - 1982

**DEC PDP-1** Der erste Computer der amerikanischen Digital Equipment Company, trotz eines Preises von 500.000 Mark und der Größe eines Waschmaschine als »Mini-Computer« bekannt. Der PDP-1 arbeitete nicht mehr mit Lochkarten, sondern mit Lochstreifen, die in großer Geschwindigkeit eingelesen wurden. Über einen Monitor war erstmals eine direkte Interaktion zwischen dem Programmierer und der Hardware möglich.

**COMMODORE PET** Nach Schreibmaschinen und Taschenrechnern bedeutete dieser Vorgänger von CBN-Series, VC-20 und C 64 Commodores Einstieg in die Computervelt. Der »Pet« war der allererste Heimcomputer überhaupt und kam wenige Wochen vor dem TRS 80 auf den Markt. Für ein Pet-System mit Monitor und Tastatur mußte man seinerzeit schlappe 4000 Mark hinlegen. Dafür gab's dann 8 KByte RAM und einen eingebauten Datenrecorder. Als Prozessor diente ein 6502, der später auch beim »Enkel« C 64 zum Einsatz kam.

Viele renommierte Programmierer mochten auf dem Pet ihre ersten Assembler-Schritte (für Trivio-Freunde: unter ihnen befand sich auch Boris »Der Pet... Schnüff! Mein erster Computer!« Schneider).

**COMMODORE 64** Nachfolge-Modell zu Pet und VC 20. Für damalige Verhältnisse ein Gigant in Sachen Speicher (64 KByte!), Grafik (16 Farben, Sprites) und Musik (Soundchip). Mutierte Mitte der 80er Jahre zur bedeutendsten Spielkiste und ließ dabei Rivolen wie Sinclair Spectrum und Atari 800XL hinter sich. Mehr zur Commodore-Ära in der nächsten Folge.

**TRS-80 COLOUR** Amerikanischer Home Computer, der Anfang der 80er Jahre von Apple und Commodore-Hardware verdrängt wurde. Der Arbeitsspeicher betrug 8 KByte RAM. Der TRS-80 konnte nicht an einen Monitor, sondern über den AV-Eingang nur an einen Fernseher angeschlossen werden. Der Hauptprozessor, ein 6809e, war mit 0,9 MHz getaktet. Der Colour war eine Weiterentwicklung des TRS-80 Model 1, der 1977 veröffentlicht wurde und in Programmiererkreisen als »RoShiBo« bekannt war.

**ATARI 800** Der leistungsfähigste Spielcomputer seiner Zeit war mit 38 KByte RAM ausgestattet, mit 1,8 MHz getaktet und verfügte über beachtliche Audio-Qualitäten (4 Kanal Stereo). In einer Auflösung von 160 mal 160 Pixel wurden vier der insgesamt 16 Farben dargestellt. Die Grafik-»Player/Missiles« des Atari waren eine Art Hardware Sprites, die den vorwiegend amerikanischen Entwicklern die Programmierung schneller Actionspiele erleichterten. Die kompatiblen Nachfolge-Modelle der XL-Serie konnten sich gegen den C 64 von Commodore jedoch nicht durchsetzen.

**APPLE II** Der erste Personal Computer und aus dem Vorgängermodell Apple I entwickelt. Dieser wurde einer Computergeniezefolge von Steve Jobs und Steve Wozniak aus den Ersatzteilen von Spielautomaten der Firma Atari zusammengebastelt, bei der die beiden Apple-Gründer Mitte der 70er Jahre angestellt waren. Im Vergleich zum Vorgänger besaß der Apple II eine Tastatur und ein eingebautes Basic, Farbgrafik, Sound und Joystickports. Durch die für damalige Zeiten luxuriöse technische Ausstattung wurde der Apple II in den USA zum beliebtesten Computer für Spieler und Spieleentwickler.

**IBM-PC** Ab August 1981 ausgeliefert. Keine Grafik, kein Sound – als Spielecomputer in dieser Epoche denkbar ungeeignet. Wir werden auf dieses System aber noch zurückkommen...

**MAGNAVOX ODYSSEE** Nach einer Reihe von Konsolen-Variationen mit eingebauten Pong-Varianten erschien 1978 mit dem Odyssee (in Deutschland Philips G 7000) die erste Spielkonsole der Welt, bei der man die Spiele als Steckmodule austauschen konnte. Unter den gut 50 Titeln befand sich nur eine Automatenumsetzung, Konomix Frogger-Clone "Turtles" von 1982.

**Atari VCS 2600** Der Klassiker. Das Atari VCS wurde 1977 als offenes System konzipiert, das sich von seiner Leistungsfähigkeit dem Markt anpassen konnte. Erste Spiele wurde auf einem 2K-Modul ausgeliefert, doch schon bald setzten sich Cartridges mit 4 KByte Speicherplatz durch. Mittels Bank-Switching wurden später sogar 8 KByte erreicht. Das VCS konnte zwar Farben, aber keine hochauflösende Grafik darstellen. Spieldesigner wie Al Miller, die Brüder Dan und Garry Kitchen und David „Hoffball“ Crane vollbrachten auf der beschränkten



**Versandanschrift:**  
**Hindenburgstr. 43**  
**76829 Landau**

**Bestellannahme:**  
Mo. - Fr. 9.00-18.30 Mo. - Fr. 19.00-21.00  
Sa. 10.00-14.00 Tel.: 0 63 41-8 08 26  
Tel.: 0 63 41-8 79 93 Fax: 0 63 41-8 83 32

**Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM**

[illegible]

Wir liefern ein große Anzahl von Erotik-Titeln. Abgabe erfolgt jedoch nur gegen Altersnachweis!!  
Versand erfolgt im Standardkarton per Post oder UPS. Versandkosten: Nachnahme DM 6,00. Vorkasse DM 7,00.  
DM 200,00 Warenwert Porto & Verpackung frei. Angestrichelte Preise sind unverbindliche Preisempfehlung.  
Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit \* gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.  
Internet jedoch vorbestellbar. Es gehen unsere AGB. Ein Thomas Dörner  
DA = deutsche Anfertigung DV = deutsche Version EV = englische Version \*\* Titel zu Zeit nicht acht lieferbar

# Christian Roos

Large Ward 3, 86508 Röhling

(089237) 6234

BTX #ROOS#

## CD-ROM

### Highlights

Linux Share CD 1 (600 MB) 9,99 DM

CD-ROM Games 4 9,99 DM

Multimediale Spezial 12,50 DM

©Hirel Doron 3 0 dh (CD-Version) 14,99 DM

499 Windows Come 38,00 DM

All you Can Play 38,00 DM

Antimony & Sound 19,00 DM

Anywriting 39,00 DM

Aspen Library 19,00 DM

Deutsche Bestseller 19,00 DM

Deutsche Spezial 19,00 DM

DSQ Anwerdungen 19,00 DM

DSQ Graphik 19,00 DM

DSQ Spiele 19,00 DM

DSQ Tools 33,00 DM

DSQ Vollenen 22,00 DM

Mege CD ROM 3 22,00 DM

Night Owl 12 32,00 DM

Pageus 4 47,00 DM

Programmer Power Tool 39,00 DM

Remware Animation 1-5 113,00 DM

Remware Database 1-5 113,00 DM

Remware DOS up to date 1-5 113,00 DM

Remware Education 1-5 113,00 DM

Remware Files 1-5 113,00 DM

Remware Games 1-5 113,00 DM

Remware Graphics 1-5 113,00 DM

Remware Tools & Utilities 1-5 113,00 DM

Remware Windows up to date 1-5 113,00 DM

Windows Programs 38,00 DM

## Erotik CD-ROMs (ab 18 Jahre)

Discovered 49,00 DM

Extreme Hot Girls 49,00 DM

My Favorite 49,00 DM

Top Artists Collection 2 49,00 DM

Top Gallery 49,00 DM

Silence 49,00 DM

Singing Hot Girls 49,00 DM

Sex 61,99 DM

## Hardware

### Mainboards

083320X40, 78C, 685A, AMD CPU 181,00 DM

0840 Multispeakers, 256C, 3xVLA, CPU 173,00 DM

0846 Multispeakers, 256C, 3xVLA, 3,2V 226,00 DM

0848 Multispeakers, 256C, 4xVLA, 3xVLA 234,00 DM

Pentium Multispeakers, 60/66MHz, 512C, PCI 840,00 DM

Pentium Multispeakers, 90MHz, 512C, PCI 864,00 DM

### CPUs

0848DX40, AMD 339,00 DM

0848DX2/60 AHD 399,00 DM

0848DX2/66, Intel 405,00 DM

Pentium-40 539,00 DM

Pentium-65 1239,00 DM

Pentium-PQ 1344,00 DM

### Speichermodule

Sim 1 MB 72,00 DM

Sim 4 MB 264,00 DM

Sim P/2 4 MB 268,00 DM

Sim P/2 8 MB 536,00 DM

Sim P/2 16 MB 998,00 DM

### Festplatten

Futaba 7681 TAm, IDE 264 MB 364,00 DM

Futaba 2682 TAm, IDE 552 MB 495,00 DM

Futaba 2684 TAm, IDE 528 MB 547,00 DM

3,5", 5" SCSI 1 05 G 8 dm 1179,00 DM

### Gravirkarten

Vg Crystal, 20MB, 32, 884 VLA, CPU 399,00 DM

Wave Crystal, 20MB, 32, 884 VLA, CPU 545,00 DM

Speo Vt Crystal, 20MB 165,00 DM

### CD-ROM Laufwerke

NEC SP-001D 300 Kbit/sec 219,00 DM

NEC 30C, 30C31 2 450 Kbit/sec 899,00 DM

### Soundkarten

Soundblaster 2 450K 99,00 DM

**Bestellannahme tägl. 14<sup>00</sup>-20<sup>00</sup> Uhr**



Keine Panik!

# 4 INTERRUPTS UND 1 DMA-KANAL

Wenn Sie Ihren PC kurz stören wollen, ist ein Interrupt das richtige Mittelchen. Weil Soundkarten und CD-ROMs auf diese Unterbrechungen angewiesen sind, sollte ein PC-Besitzer die IRQs seines Computers genau kennen.

Jeder PC-Anwender und Soundkartenbesitzer, der schon mal ein Spiel installieren wollte, kennt sie: die rätselhaften Begriffe »Interrupt«, »DMA« und »I/O-Port«. Werden die begehrten Informationen darüber nicht genau eingetippt, ertönt bestenfalls ein häßliches Schnarren aus den teuer eingekauften Boxen, oder das Spiel startet erst gar nicht. Glücklicherweise dürfen sich nur diejenigen PC-Besitzer schätzen, die jeden kleinen Schalter und Jumper auf der Soundkarte auswendig kennen und diese gerne immer wieder mal ändern. Tückische Auswirkungen falsch eingestellter Interrupts und DMAs können ruckelnde Grafiken, Denkpausen nach jedem Soundeffekt oder im schlimmsten Fall Datenverluste auf der Festplatte sein.

Abhilfe beim Drama um die IRQs sollen die beiden Schlagwörter »PCI« und »Plug & Play« bieten. Der PCI-Bus ist ein Local Bus, bei dem sich die Karten die Interrupts selbst zuteilen. Dem Benutzer kann es dann völlig egal sein, ob eine Soundkarte IRQ A oder D belegt, denn die Software kann dies selbstständig herausfinden. Bis zu diesem Idealstandard wird aber noch eine ganze Zeit vergehen. PCs, die sowohl PCI- wie auch die guten alten ISA-Steckplätze haben, vergrößern den Problemhaushalt eher. Bis es also den Ganz-PCI-PC gibt, bei dem auch die Soundkarte in einer PCI-Version vorliegt, müssen Sie sich weiterhin selbst mit den mysteriösen Interrupts herumschlagen.

## Störenfried Nummer 1: der Interrupt

»Interrupt« bedeutet übersetzt soviel wie »Unterbrechung«. Der Prozessor ist nämlich ein emsiger Rechenknecht, der ständig beschäftigt ist. Wenn er zum Beispiel auf ein Kommando von Ihnen wartet, läuft intern ein kleines Programm immer und

immer wieder ob. Es fragt die Tastatur ab, bringt den Cursor zum Blinken und fängt dann wieder von vorne an. Um diesen Eifer gezielt zu unterbrechen, gibt es die Interrupts, die wie ein farsches Klingelsignal wirken: »Prozessor, halt mal kurz an, ich will was von dir!«.

Uns interessieren hier die sogenannten »Hardware-Interrupts«. Ein solcher muß nämlich bei den diversen Steckkarten per Jumper eingestellt werden. Beim PC-AT gibt es 16 Interruptleitungen, die teilweise auf die Steckplätze (Slots) herausgeführt sind. Interrupt 5 zum Beispiel belegt genau einen Anschluß auf jedem Slot. Wird ein Interrupt ausgelöst, »klingelt« es beim Prozessor, der damit weiß: Da will eine Steckkarte was von mir. So etwa belegt die erste serielle Schnittstelle »COM1« normalerweise den Interrupt 4. Will man nun Daten empfangen, könnte der Prozessor ständig nachschauen, ob an der Schnittstelle Daten anliegen. Dann wäre aber noch nicht einmal die Zeit, diese Daten auf den

Bildschirm zu bringen. Schläuerweise wird also ein Interrupt genutzt. Der Prozessor kann jetzt andere Tätigkeiten ausführen. Empfängt die Schnittstelle ein Zeichen, meldet sie sich über die Interruptleitung 4. Der Chip stoppt, holt sich das Zeichen ab, und fährt mit der ursprünglichen Aufgabe fort. Ohne Interrupts wäre der Prozessor also die ganze Zeit damit beschäftigt, Schnittstellen, Peripheriegeräte oder Soundkarten zu überwachen. Viele Interrupts in einem PC sind standardmäßig auf fixe Nummern festgelegt. Eine Übersicht finden Sie in der Interrupt-Tabelle.

## DIE WICHTIGSTEN HARDWARE-INTERRUPTS

INTERRUPT	VERWENDUNG	VERFÜGBARKEIT
IRQ 0	Timer	intern
IRQ 1	Tastatur	intern
IRQ 2	zweiter Interruptcontroller	intern
IRQ 3	CQM2 (auch CQM4)	Slot
IRQ 4	CQM1 (auch CQM3)	Slot
IRQ 5	LPT2	Slot
IRQ 6	Floppy-Controller	Slot
IRQ 7	LPT1	Slot
IRQ 8	Echtzeithr	intern
IRQ 9	umgelenkt auf IRQ 2	intern
IRQ 10, 11, 12, 15	nicht belegt	Slot
IRQ 13	mathematischer Coprozessor	intern
IRQ 14	Harddisk-Controller	Slot



Bei fast jeder Spiele-Installation werden Sie mit Interrupt-Einstellungen konfrontiert





roten zulassen. Für CD-ROM-Daten und Digital-Sounds reicht die Kapazität gerade aus, für moderne Festplatten aber kaum noch. Moderne SCSI-Controller wie zum Beispiel von Adaptec sind deswegen in »Bus-master«-Technologie ausgelegt. Dies bedeutet, daß der Controller über einen DMA-Kanal die Kontrolle über den Bus an sich reißt und damit höhere Datentransferraten ermöglicht. Der AT-Bus-Festplattencontroller wickelt seine Datentransfers monochrom über einen der 16-bit DMA-Kanäle 5, 6 oder 7 ab. In der Regel jedoch verwenden fast alle modernen AT-Bus-Controller Transfers über I/O-Ports, da dies wesentlich schneller geht, als über die schnoddrigen DMA-Controller.

## DIE WICHTIGSTEN DMA-KANÄLE

Kanal	Belegung
DMA 0	Speicheraufrufung (ältere Systeme)
DMA 1	frei
DMA 2	Fluppy-Controller
DMA 3, 5, 6, 7	frei, 5, 6, 7: 16bit-DMA, sonst 8 bit
DMA 4	intern, Verbindung DMA-Controller

Vorsicht ist bei DMA-Kanal 0 geboten. Zwar ist er bei fast allen Systemen frei, aber eben nur fast. Bei älteren Systemen dient er dazu, die Speichereinheiten »aufzufrischen«, damit sie ihre Daten nicht verlieren. Belegt man in diesem Fall den Kanal 0 mit einer anderen Karte, kann es Datenverlust im Speicher geben und bei gleichzeitigem Zugriff auf die Festplatte sogar Daten-GAUs. Im Zweifelsfall lieber Finger weg. Ansonsten führt eine DMA-Doppelbelegung meist zu einem sofortigen Absturz des Rechners, beziehungsweise startet er erst gar nicht.

Ein anderes leidiges Thema bei DMAs sind Inkompatibilitäten. Das DMA-Timing ist nämlich recht kritisch. Bei Soundkarten dient der DMA dazu, digitalisierte Sounds abzuspielen (WAV-Dateien), also normalerweise irgendwelche Soundeffekte, wie etwa Explosion oder Sprachausgaben. Spieleentwickler testen ihre Software mit Original-Soundblasterkarten. Jetzt gibt es aber unzählige »Soundblaster-kompatible« Soundkarten. Es kann sein, daß diese ihre DMA-Transfers geringfügig anders abwickeln, was dazu führen kann, daß bestimmte Spiele beim Abspielen von Soundeffekten jedesmal kurz ruckeln oder sogar abstürzen.

»Syndicate« zum Beispiel ist sehr anspruchsvoll, was das reibungslose Abspielen von Sounds angeht. Unter Umständen kann dieser unerwünschte Effekt nur in Zusammenhang mit einem bestimmten Festplatten-Controller auftauchen. Da hilft nur ausprobieren. Glücklicherweise gehen die Spielehersteller dazu über, ihre Spiele mit möglichst vielen Soundkarten zu testen, bevor sie ausgeliefert werden. Eine Garantie, daß das Spiel reibungslos auf einer »Soundblaster-kompatiblen« Karte funktioniert, haben Sie aber nur, wenn genau der Name Ihrer Soundkarte auf der Verpackung mit angegeben ist. Ansonsten müssen

Sie auf die Kulanz des Händlers hoffen, falls Sie das Spiel umtauschen wollen.

## Kleine Datenhäfen: I/O-Ports

Die letzte Hürde vor dem vollendeten Musikgenuß ist die Einstellung der Portadressen. Ein I/O-Port, also ein Ein-/Ausgabe-Port, besteht aus mehreren Speicherstellen im unteren Speicherbereich (Byte 0-2048) des PCs. Über diese Ports kommuniziert der Prozessor mit seinen Peripheriebausteinen und Steckkarten. Ein Port funktioniert etwa wie eine »Durchreiche«. Der Prozessor legt dort etwas ab, was dann solange dort bleibt, bis die nächste Sendung kommt, die alle vorigen Daten dann »russchubst«. Oder umgekehrt: Die serielle Schnittstelle beispielsweise legt bei Empfang ein Zeichen an die entsprechende Portadresse, wo es dann vom Prozessor »abgeholt« werden kann. Wenn das nächste Byte kommt, wird der Vorgänger gelöscht - egal, ob der PC die Daten abgehandelt hat, oder nicht. Die Soundkarten übrigens holen sich über ihre Portadresse unter anderem die Daten für die FM-Sounds, also die Hintergrundmusik. Einige Vorbelegungen, die in PCs gängig sind, können Sie in unserer Port-Tabelle finden.

## DIE WICHTIGSTEN PORTADRESSEN

Portadresse	Verwendung
200h-20fh	Game-Port
278h-27fh	LPT2
2f8h-2ffh	COM2
378h-37fh	LPT1
3f8h-3ffh	COM1

Die Soundkarte liegt üblicherweise auf Port 220h. (Das kleine h bedeutet »hexadezimal«. 220h entspricht dem 544. Byte im PC). Bei Portkonflikten passiert nicht viel, außer daß die betroffenen Steckkarten nicht funktionieren. Wenn Sie bei Spielen während der Installation die falsche Portadresse angeben, hören Sie einfach keine Musik, das Spiel läuft aber trotzdem. Ein beliebter Portkonflikt tritt bei älteren Adaptec-SCSI-Controllern und gleichzeitig eingebauter MPU-MIDI-Schnittstelle (zum Beispiel im Soundblaster 16) auf. Beide benutzen die Adresse 330h. Sie könnten zwar die MIDI-Adresse ändern, dann wird die Schnittstelle aber von den meisten Spielen nicht mehr erkannt. Die Portadresse des SCSI-Controllers können Sie erst bei den neueren Modellen per Jumper verändern. Stehen Sie vor diesem Problem, hilft nur ein Anruf beim Hersteller des Controllers, denn ohne ROM-Update oder neue Karte bleibt Ihnen der wertvolle MIDI-Port verwehrt.

Im Zusammenhang mit MIDI gibt es noch einen Pferdefuß: Und zwar dann, wenn Sie eine Schnittstelle haben, aber kein MIDI-Ausgabegerät (beispielsweise eine Wovetable-Karte). Manche Spiele haben eine Hardware-Auto-Erkennungsfunktion, die nach erkannter Schnittstelle die Musik portout über MIDI ausgeben will. Wenn Sie sich also über ein seltsam stumm Spiel wundern und nur eine MIDI-Schnittstelle, aber keine entsprechende Aufsteckkarte oder externes MIDI-Sound-Modul haben, sollten Sie einfach die MIDI-Schnittstelle abschalten und das Spiel neu installieren.

(Michael Kim/bs)



Syndicate gehört zu den DMA-Sorgenkindern





# CALL AND PLAY

Ladenlokale Softwarehouse  
46483 Wessell / Dudenpassage 0781-25922  
47533 Klee / GutsMuths 12/0281 - 14483  
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/0281 - 87904  
"Ab Februar Ladenlokal auch in Dortmund"

Ladenpreise variieren!!!!

Mo - Fr von 9.30 - 18.30 durchgehend  
Versandtelefon:  
02803 - 1359  
02803 - 8530  
02803 - 719  
Fax:  
02803 - 8161

Versandumschiff:  
S. Geratz  
Papierweg 15  
46487 Wessell



## PC 3.5"

1942 Pacific Air War	DA	89,95
A-Train	DV	39,95
Acres of the Deep	DV	x79,95
Acres over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quaidin	DV	79,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Amnesia	DV	67,95
Amnesia World Cup	DV	49,95
Arceade Pool	DA	29,95
Aladin	DA	x67,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Beneath the Steel Sky	DV	49,95
Betrayer at Krondor	DV	69,95
Bloodnet	DA	67,95

## Bundesl. Manager 3 Hattrick DV 74,95

Bundesl. Manag. 2.0	DV	67,95
Burning Steel 2	DA	84,95
Cannoo Fodder	DV	59,95
Cannoo Fodder 2	DA	LV
Cardboard Destroyer	DV	x79,95
Chaos Engine	DA	49,95
Chariotbreaker	DV	x67,95
Christoph Columbus	DV	79,95

## Colonization DV 89,95

Coal Spot	DA	54,95
Dark Legion	FV	64,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Delta 5	EV	67,95
Delta 5	DV	x79,95
Der Bockdäse	DV	x87,95
Der Clow	DV	79,95
Der Flächter	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	x74,95

## Die Siedler DV 74,95

Dune 1	DV	34,95
Dune 2	DV	59,95

## DOOM 2 89,95

Dreamweb	DV	79,95
Elisabeth Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	59,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F1 Autostar	DA	49,95
F14 Fleet Defender	DA	89,95
F14 Fleet Def. Mission	DA	x47,95

## FIFA Soccer DV 64,95

Fingermillion 5.0	DV	119,95
Gabriel's Night	DV	69,95
Goblins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hansen deluxe	DV	39,95
Heimeld 2	DV	74,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	49,95
In Extremis	DV	67,95
Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Intar 3	DV	64,95
Jungle Strike	FV	x67,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick Off 3	DV	47,95

## Das schwarze Auge 2 74,95

Kings Quest 6	DV	77,95
Land of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Legend Kryandia 2	DV	67,95
Luka 384 Pro	DA	89,95
Lollypop DV 74,95		
Lord of Realms	DA	x67,95
Lord of Realms	DV	67,95
Lukas Classic Adventure Compil.	DA	99,95
a Ludlun Jones 3		
a Leom		
a Maniac Mansion		
a Monkey Island 1		
a Zack Mc Kracken		

## MAD News DV 74,95

Master of Edoctin	DV	79,95
Master of Magic	DV	x89,95
Master of Orion	DA	89,95
Mortal Combat	DA	49,95

## Battle Bugs DV

Micromachines	DA	49,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
NASCAR-Racing	DA	LV
Outpost	DV	67,95
Overlord	EV	67,95
Oxyd Magnum	DV	47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Privateer Speech	DA	59,95
Privateer Speech 2	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	59,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest Glory 4	EV	67,95
Quest Glory 4	DV	x67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Raven	DV	64,95
Ravenloft	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rätselstein	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95
Seas, Scurer Intern.	DV	39,95
Shadow Carter	DA	79,95
Sim Ant	DV	34,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Earth	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Slaves the Sorcerer	DV	64,95
Soccer Kid	DA	67,95
Soccer 95	DA	64,95
Space Simulator	EV	84,95
SSN-21 Sawtooth	DV	69,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Crusader	DV	79,95
Strike Commander	DA	84,95
Striker	EV	64,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar 2050 Data	DV	47,95
Syndicate	DV	79,95
Synthetic Data	DV	34,95

## System Shock DV 74,95

T.F.X.	DV	79,95
Terminator Rampage	DA	79,95
Theme Park	DA	64,95
The 7th Victim	DV	89,95
The 7th Victim	DA	74,95
Transpot Tycoon	DV	x89,95
Triumph Pursuit	DV	29,95
Tubular Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy U.A.	DV	89,95
Ultima 8	DV	59,95
Ultima 8	EV	x79,95
Victory at Sea	EV	79,95
Warlord 2	EV	79,95
Warlord 2 Data	EV	69,95
Werewolf KA 50	DA	67,95

## Wing Armada DA 64,95

Wings of Glory	DV	x87,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World of Lemmings	DA	x59,95
World War 2	DA	77,95
WWF 1	DV	19,95
WWF 2	DV	74,95
X-Wing	DV	59,95
X-Wing Data B-Wing	DA	64,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95

## Schnäppchen gefällig? Formula One Grand Prix DA F-15 Strike Eagle 3 DA Gunship 2000 DA Der Patrizier DV

Wahlweise auf CD-ROM oder 3,5" Diskette  
je Spiel nur 29,95

## PC-CDRom

10 Jahre Interplay	DA	89,95
11th Hour	DA	x114,95
Acres of the Deep	DV	x79,95
Argie Guard a Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	x84,95
Archie's World Cup	DA	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
Battle Chest SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenario	DV	47,95
Beneath Steel Sky	DV	79,95

## CD Bloodnet DA 67,95

Burning Steel 1 Incl. Editor	DV	89,95
Data Shuttle/America	DV	87,95
Burning Steel 2	DV	79,95
Caribbean Destroyer	DV	x87,95
Cartier 2	DA	x79,95
Carnegie Incl. Data 1+2	DV	89,95
10 Benzenstein	DV	89,95
Centauri Shock	DA	LV
Critical Path	DV	99,95
Dark Forces	DA	LV
Dark Sun	DV	79,95
Der schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clow	DV	79,95
Der Patriarch	DV	79,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Die Hölle von Tante	DV	x87,95
Dragons Lair	DV	79,95

## CD Dreamweb DV 74,95

DXMM Utilities mit...	DV	29,95
900 Level und Level-Editor!!!		

## CD DOOM 2 79,95

Elite 2	DV	67,95
Elite Deluxe	DV	79,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 1-3	DV	89,95
Falcon Gold	DA	89,95
CD FIFA Soccer	DV	67,95
Gabriel Knight	DV	79,95
Goblins 3	DV	69,95
Heart of Fate	DV	99,95
History Line 14-18	DV	89,95
Ikar 3	DV	79,95
Inc 2	DV	99,95

## CD Inferno DV x89,95

Larry 6	DV	67,95
Lord of Midnight	DV	x79,95
Lost Eden	DV	LV
Lukas Class. Advent.	DV	99,95
Madman Jones 3/Leom		
Master Man 3/ZackMc Kracken		
Lukas Fight Class.	DA	79,95
Battlehawk 1942		
The Inert House+Data		
Secret Wapen of the Luft-		
waffe 4 - Minis-lesketten		
Der Mc-Crew 2	DV	64,95
Mega Race	DV	67,95
Might & Magic 1-3	DV	87,95

## CD NHL Hockey 95 DA 79,95

Myrt	DA	87,95
Oldtimer	DV	x84,95
Outpost	DV	79,95
CD PGA Golf	DA	89,95

## Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!

Freiweise kostenlos !!!!

## PC-CDRom

Pinball Deluxe	DA	67,95
Robert Armat	DV	79,95
Remmen	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Rise of the Robots	LV	
Saga of Aces Completion -		
enthält:	DA	x84,95
a Roter Baron + Data		
a Aces of Pacific + Data		
a Aces over Europe		

## CD Sam & Max DV 89,95

"mit kompletter deutscher Sprache"

## Star Trek 1 Starboard CD Simon the Sorcerer DV 79,95

"mit kompletter deutscher Sprache"

## CD Strike Commander und Privateer DA 84,95

"incl. aller Zusatzmissionen - und Speechpack's"

## Subwar 2050 Syndicate + Data DV 89,95

## CD System Shock DV x79,95

T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	67,95
The Horde	EV	79,95

## CD Theme Park DV 74,95

Tie Fighter	DA	x79,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 8 + Speech	DA	89,95
Under a Killing Moon	DV	x184,95
Universe	DA	x69,95

## CD Wing Armada DA 79,95

## CD Wing Commander Teil 1 und 2 DA 67,95

"incl. aller Zusatzmissionen - und Speechpack's"

## Wingpack DV 67,95

## Gravis Game Pad nur 45,95

## Gravis Joystick analog Pro nur 64,95 !!

## Original Soundblaster 159.- Pro Stereo

## Original Soundblaster 199.- Pro 16 BASIC

Ab 750,- DM Porto/Verpackung 5,50 DM; Nachnahme 9,90 DM (Zustellgebühr schon auf zuzugl. 3,- DM Zahlarbeitgebühr)  
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch; DA = Anleitung deutsch; EV = Englische Version  
X = Spiel bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt (LV = Spiel in Vorbereitung; ITN = Interaktiv)

Jetzt auch BTX: \*Althoff#

TEL : 0551-54058

FAX : 0551-41972

Preisliste Kontenlos



PGA Tour Golf 486 H 87,90

Pinball Dreams Deluxe H 69,90

Privateer's Strike Com. H 81,90

RRT Tycoon D / Civitast H 59,90

Robot Assault D 74,90

Sam & Max hit the road D 87,90

Sitar Crusader D 87,90

Subwar 2050 D 86,90

Superb Le of Hoboken D 65,90

System Shock Enh.\* D 75,90

The Hidden Below H 63,90

Theme Park D 74,90

Ultima 7 - Complete H 89,90

Ultima 8 - Fagan D 89,90

Under a Killing Moon\* D 99,90

Wing Commander 1-2 H 63,90

Wing Commander 3\* a. Aufb.

Wings of Glory Enh.\* D 87,90

World of Lemmings\* H 64,90

Shareware - Vollversionen:

Blake Stone: Duke Nukem 2

CD 59,90

Depth Dwellers CD 39,90

Epic Pinball 3 3 45,90

Epic Pinball 1-3 3 79,90

CD 79,90

Hocus Focus 3 5 49,90

CD 39,90

Jazz Jackrabbit 3 5 69,90

Crash Gamepad 44,90

Jazz + Gamepad 99,90

Raptus 3 5 59,90

CD 49,90

Angebot des Monats:

System Shock 3 3 79,90

Wing Armada CD 79,90

Doom 2 CD 79,90

\* Bei Anzeigenerwerb auch lieferbar

12 Monate/30 Tage/30 Tage

12 Monate/30 Tage/30 Tage

Nachnahme +9,90 (+2-Zubeh.)

Vorname +6,90

mit Rechnung +6,90 (2-Zubeh.)

Kosten und Portoabgaben vorbehalten



DAS SPIEL-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER

Michael Scharenberger

CHEFREDAKTION

Heinrich Lenhardt (H) und Boris Schneider (BS);  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Jörg Langer (L), Florian Stangl (S)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION

Babs Schwaiger

REDAKTIONSSISTENZ

Susan Siboldowski

LAYOUT

Journalstat GmbH

GRAFIKEN

Rolf Boyke

TITEL

Gestaltung: Journalstat

Transport Tycoon: © Microprose

GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharenberger

ANSCHRIFF DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG

Gruber Straße 43a, 85386 Poing

Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Stefan Graier

Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)

Mediabetreiber: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376

und Jens Klöwer, Tel. (08121) 769-380

International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION

Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN

Journalstat GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG

Helmuth Gründel



VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG

Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK

Druckerei E. Schwand, 74503 Schwabsch Hall

ISSN-Nummer

0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PC Player Abv-Verwaltung, CSI, Postfach 140220, 80452 München

Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC-Player); DM 199,- (PC-Player plus)

Inland: 6 Ausgaben DM 99,- 50 (nur PC-Player plus)

Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC-Player); DM 171,- (PC-Player plus)

Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,- (PC-Player); DM 236,- (PC-Player plus)

Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 111,- 50 (nur PC-Player plus)

Außenpostales Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 720 100 00, Kontonr. 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 600,- (PC-Player); OS 1499,- (PC-Player plus)

Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien

Tel.: (00 43) 522 61 22, Fax: (00 43) 522 61 22-20

Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 600,-

Abonnementbestellung Schweiz:

Thal AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch

Tel.: (00 41) 85 01 11, Telefax: (00 41) 85 28 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Lesenservice, CSI, Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasse

Inserentenverzeichnis

ACE Christian Reos	145	JES Software*	135
Althoff Computerspiele	157	Multimedia Vertrieb	135
Artich Soft	145	Joysoft	65
Astat Media	43, 165	Karo Soft	103
B.B. & B	163	Kaufmann	157
Bachlor Computer	105	Kröger	42
Bit Brothers	42	Laser Express	179
Bomico	184	MSC Systems	15
Call and Play	149	Media Point Vertrieb	16
CANDM Deutschland	113	Media pro	169
CDV Software	131	Mogellex	79
Cokto Vision	02/83	Miro Computer	92/93
Compag Computer	23	Miro Communication	147
Computer	143	Motor Music	97
COREL Corporation	67	Mulli Media Soft	153
Cosel, Jens Dührkop	141	Myst Games	42
CPS Huidak	111	OKAY-Soft	147
Cyborsoft-Versand	177	On-Lino Service	169
Data Consult	171	ORCHID Technology	103
DER SPIELE-DEALER	179	PC Dase	171
Deutscher Sparkassenverlag	163	Poaris Agency	60/61
Domark Software Ltd.	129	Philips GmbH	119
Electronic Arts	2/3, 20/21, 49, 51	PSYNDOSIS	121
53, 55, 100/101, 114/115		Roskoden	171
Flockenstein	137	Roskoden	161
GALAXY	155	Schubert	42
GAMEPORT	169	Sky Lino	09
Gamelex	13, 27, 133	Soft Power	155
Gröb Elektronik	105	Software Corner	57
Groble's Gameshop	157	TCS Software	157
Heid Herbert	137	Tolomedia	139, 159
Hofa Trading	161	Topshare	
HUK - Coburg	71	Topware	167
IBM Deutschland	31-37	Traumfabrik	95
Impressions	173	Versand 99	45
INTEL GmbH	17, 19	Volkswagen AG	25
JE COMPUTER	47	Weico Soft & Hardware	179
		Wial Versand Service	175

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firmen T&T Direkt  
Informationstechnik, Bundesministerium für Wirtschaft, Fumare und Future  
Technologies, bei.

# PC PLAYER

## TIPS & TRICKS

ab Seite

■ System Shock.....	152
■ The Horde.....	158
■ Tom Long.....	162
■ Bifi - Action in Holland ....	164
■ Dreamweb.....	166
■ Bundesliga Manager.....	168
■ Hattrick.....	168
■ Erben der Erde.....	168
■ Jazz Jackrabbit.....	168
■ Outpost.....	168
■ X-Wing.....	168
■ Technik-Treff.....	172



## Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!  
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player,  
Tips & Tricks, Greber Str. 46 a, 85586 Peiing

### BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beiliegen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben – weder fhemündlich noch schriftlich.

**W**affenstarr und rätselnd hat sich Markus Schneider aus Duisburg durch sämtliche Etagen von System Shock geschlagen. Die folgende Komplettlösung bezieht sich auf die voreingestellten Schwierigkeitsgrade (Einstellung »2« in allen vier Kategorien), so daß einige Schalter und Puzzles nicht beschrieben werden, die in der höchsten Spielstufe von Wichtigkeit sind.

## Allgemeine Tips

Schalten Sie in den Optionen die Farbpalette auf die hellste Stufe, das hilft beim Erkennen von Gegenständen. Zu Beginn jedes Levels sollten Sie erst den Schalter für die Regenerationkabine finden, und dann den örtlichen Cyberspace-Anschluß. Dort gibt's nämlich Hinweise zur jeweiligen Etage. Bei der Navigation durch die Verbindungsgänge im Cyberspace konzentriert man sich darauf, den Minen auszuweichen – durch die künstliche Gravitation wird man sowieso in die richtige Richtung gelenkt.

Benutzen Sie die Recall-Software nur im Notfall, da im letzten Raum jedes Cyberspace-Abschnitts ein Portal darauf wartet, Sie zurückzubefördern. Wie bei der Hardware, gibt es auch bei der Software Versionsnummern; deshalb immer alles mitnehmen. Kameras sollten auf jeden Fall sofort vernichtet werden, da manche Türen und Vorrichtungen erst ab einer bestimmten Sicherheitstufe benutzbar sind, selbst wenn man die richtigen Codekarten dabei hat.

## Taktische Hinweise

Die Multiview-Einheit ist zwar eine nette Spielerei, verbraucht aber zuviel Energie, die lieber für Waffen benutzt werden sollte. Das Zielsuch-System ist eigentlich nur im Maintenance Level von Interesse, da es einen grünen Rahmen um die sonst fast unsichtbaren Mutanten zeichnet. Energiewaffen sporen Munition, allerdings sollte immer ein brauchbarer Energiespender in der Nähe sein. Am Anfang eines Levels deshalb zunächst konventionelle Waffen benutzen.

Es kann nützlich sein, an monsterbesetzten Gängen und Türöffnungen erstmal vorbeizukommen. Dann drehen Sie sich blitzschnell um und feuern auf die herausströmenden Bösewichte. Für die guten Waffen wie die Magnum gibt es anfänglich wenig Munition, deshalb sparsam damit umgehen.

Darts helfen zwar gegen Cyborgs, nicht aber gegen metallische Gegner. Die Plasmagewehr sendet einen reflektierenden Energieball aus, von dem man auch selbst getroffen werden kann; also am besten nur für Distanzschüsse verwenden.

## Level 1: Hospital Level

Nach der Einleitung erwacht man in der »Healing

## KOMPLETTLÖSUNG

# SYSTEM SHOCK

**Wer bei Origins neuem SF-Reißer ständig von Mutanten zerbröselst wird, findet hier gezielte Hilfe – alle Karten inklusive.**

Suite« der Raumstation, sechs Monate nachdem man dort in Tiefschlaf versetzt wurde. Am Punkt E findet sich die Grundausrüstung, vor allem der Datenleser, mit dem man die Data Cartridges anschauen kann. Diese erzählen die Geschichte der Stationsmitglieder in ihrem Kampf gegen den Stationscomputer, der die Erdbewohnerung mit Hilfe des stationseigenen Lasers zu vernichten droht. Direkt außerhalb der Suite befindet sich eine automatische chirurgische Vorrichtung (Punkt D), die uns bei Anklippen sofort völlig heilt. Ebenfalls in der Nähe stirbt man einen Energiespender auf, der zum Energie-Nachtanken dient.

Besorgen Sie sich die Dart Gun (tätlich vom Spender) und öffnen Sie die Eingangstür durch Eingabe von »451«. Das Zugangs-Panel an Punkt C so manipulieren, daß der Strom von links nach rechts fließen kann. Dadurch wird der im Boden eingelassene Lift aktiviert, der allerdings erst später benutzt werden sollte. In Raum 1 beschafft man sich seine erste Group-Zugriffskarte.

Der Cyberjack, mit dessen Hilfe man im Cyberspace Datenfiles sammeln und Türen öffnen kann, ist im Nordwesten zu finden. Man sollte im ersten Level solange auf Datenklau gehen, bis Pulser (eine virtuelle Waffe), Schild, Recall-Software, die Nachricht von Rebecca sowie der Waffenkammer-Code gefunden werden. Öffnen Sie außerdem die Türen zu den Lagerräumen der medizinischen Station, wo sich das MAG-Pulse-Gewehr befindet (Punkt 9). Für diese nette Waffe entdeckt man allerdings erst im vierten Level zusätzliche Munition.

Die Tür, hinter der sich der Etagen-Aufzug befindet, läßt sich nur von der Nordseite her öffnen. In Raum 8 ist unter einer Schalttafel ein Knopf zu fin-

den, der einen Lift in der Mitte des Raumes aktiviert. Dieser trägt uns nach oben, wo wir den Schalter für die Tür zur Alpha-Sektion betätigen. Der Zugangsscode zur Waffenkammer (Raum H) lautet »705«. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, in die Alpha-Sektion vorzustoßen und in Raum 3 den Hebel für die Heilkammern umzulegen. Von nun an wacht man dort nach jedem Ableben in dieser Etage putzmunter auf. In der Beta-Sektion befindet sich ein wichtiges Daten-Cartridge, auf der Doktor D'Arcy's Pläne für die Rettung der Erde gespeichert sind (Raum 5). Die Energiebrücke an Punkt 7 wird aktiviert, indem man am Zugangs-Panel rechts die Kontakte 2, 3 und 4 links mit den Kontakten 3, 4 und 5 rechts verbindet. Die Brücke nördlich davon schaltet man mit dem Hebel an Punkt 6 ein.

Wieder zurück im Alpha-Sektor, sollten Sie zu Raum 2 gehen, um dort die Computer-Nodes mittels Granaten, Nitroglycerin a.ä. zu sprengen. Aber Vorsicht: Nach der Sprengung erscheinen viele Cyborgs. Hat man durch fließendes Kamera-Zerstören den Sicherheitslevel auf null gesenkt, kann man den Etagen-Aufzug benutzen und sich an die Ausführung von D'Arcy's Plan machen. Vorher jedoch bei Raum G,



Die erste Etage

der sich mittlerweile öffnen läßt, die Magnum und die Granaten einsteichen.

## KARTENLEGENDE

- Rote Flächen – radioaktive Verseuchung
- Hellbraune Flächen – Bio-Verseuchung
- Lila Punkte – Energiespender
- Violette Punkte – Data-Cartridges
- Hellgraue Punkte – Kameras
- Dunkelgraue Punkte – Cyberjacks
- Orangefarbene Punkte – Repulsor-Aufzüge
- Türkise Punkte – wichtige Knöpfe
- Rosa-farbene Wege – Energiebrücken
- Weiße Punkte – Munition
- Gelbe Punkte – Medipacks
- Ockerfarben – Etagenaufzüge

## Level 2: Research



## Facilities



Die zweite Etage

Punkt 1: Zugangs-Panel zur Waffenkammer  
Punkt 4: Teleporter zu Punkt 5

Im Vergleich zum ersten Level ist dieser relativ ruhig, wenn man erstmal die Mutanten im ersten Raum beseitigt hat. Gehen Sie nach Süden, um sich den Energieschild zu besorgen (Raum B). Danach in Raum E die Geheimtür öffnen und mit dem Lift nach oben fahren. Kriechen Sie in der Hacke bis zum Energiespender; der hinter diesem befindliche Knopf öffnet die Tür. In Raum C polt der Hebel die Regenerationskammern um, womit auch auf dieser Etage das Sterblichkeitsproblem gelöst wäre. Im Nordosten kann man direkt neben dem Energiespender das Licht für die Beta-Sektion einschalten, wodurch der Weg zum Cyberjack im Security-Raum 6 frei wird. Der dort Wache haltende Cyborg trägt eine neue Zugangs-karte bei sich, mit der man fast überall hinkommt – also umnieten! Im Cyberspace finden Sie eine Nachricht von Rebecca. In Raum 5 kommen Sie mit Hilfe der Zugangs-karte aus Raum 6 an eine Engineering-Karte.

Der Gang in die Bibliothek (Punkt 7) lohnt sich ebenfalls, dort erhält man das Zielsuch-System. Der örtliche Cyberjack führt übrigens in einen anderen Teil des Cyberspace, als der in Raum 6. Eine weitere Nachricht von Rebecca, sowie die Digger-Software und der Gruppe 4 Zugangscode können eingesammelt werden. Das Zugangs-Panel an der Wand wird wie folgt bewältigt: Kontakt »1« links an »2« rechts mit rat anschließen, »2« links an »4« (blau) und »3« an »1« (lila).

Der Bildschirm in der Bibliothek zeigt die Reaktorkammer A, in der sich das radio aktive Isotop befindet. In dieser Schwierigkeitsstufe gelangt man einfach durch Drücken des Knöpfes in den Reaktorraum. In Raum 8 findet man im Schrank eine Logic Probe, die jedoch nicht sofort benutzt werden sollte (die Lösung für das Zugangs-Panel: »1« links an »3« rechts und »2« an »2«, sondern für das Panel im angrenzenden Raum. Der Zugangscode lautet »623«. Die Produktion weiterer Roboter ist nun abgeschaltet, und man kann sich daran machen, die Computer-Nodes zu sprengen. Raum 3 enthält den Auslöser für den Laser, der jedoch der Erde zubeist nicht sofort benutzt werden sollte. Zuerst fährt man an Punkt 9 mit dem Aufzug, um zum Reaktorlevel zu gelangen.

Zurück in Level 2 betreten Sie den 2. Raum mit bereitgehaltenen Granaten. Feuer Sie dann in Raum 3 den Laser ab. Nach einer kurzen Zwischensequenz verkündet Shodan unbeirrt, daß er im Executive Level Mutagenen züchtet, mit denen

## MultiMedia Soft Computerspiele

### Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemühtlicher Atmosphäre die neuesten Games, testen oder Computerzeitschriften lesen.  
• Einführung in Rollenspiele  
• viele Brettspiele vorrätig. Oder  
• lassen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie  
Ihren MultiMedia Soft Laden

### Info Info Info

**Geschäfts- und  
Franchise-Partner**  
Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielssoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an

**MultiMedia Soft**  
52349 DÜREN, Josef Schwegel Str. 50

### MultiMedia Soft finden Sie in:

**NEUE ANSCHRIFT!**  
06523 PLAUEN  
Streuemann Straße 22 Tel. 03741-523550  
**12627 BERLIN**  
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9080164  
**15234 FRANKFURT/ODER**  
August-Bebel-Straße 15 Tel. 0335-4001888

**22045 HAMBURG**  
Wendlandstraße 37 Tel. 040-6528428  
**NEU! NEU! NEU!**  
**33112 MAGDEBURG**  
Hedestraße 5 Tel. 0172-3003148

**41236 MÖNCHENGLOABACH** Rheyt  
Lindenerstraße 152 Tel. 02166-43051  
**44866 BOCHUM**  
Sommerhäuserstraße 54 Tel. 02321-10063

**48151 MÜNSTER**  
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001  
**49078 OSNABRUCK**  
Marlinstraße 82 Tel. 0541-434792

**50825 KÖLN**  
Alpenstraße 11 Tel. 0221-5505303  
**52064 AACHEN**  
Gustavstraße 2 Tel. 0241-33189

**52429 ESCHWEILER**  
Engelstraße 21 Tel. 02403-15763  
**NEU! NEU! NEU! Online Cafe**  
**BATTLETECHZENTRUM**

**52349 DÜREN** Josef Schwegel Str. 50  
**NEU! NEU! NEU! Online Cafe**  
**75172 PFORZHEIM**  
Zornstraße 11 Tel. 07231-17275

**NEU! NEU! NEU!**  
**81475 MÜNCHEN**  
Königsplatz Straße 5 Tel. 089-7456056

**96052 BAMBERG**  
Unter Königsplatz 10 Tel. 0951-202210  
**99064 ERFURT**  
Meiningerstraße 20 Tel. 0361-5621058

**99085 ERFURT** Virtuality Cafe  
Mugdeburger Allee 145 (15-24 Uhr) i.  
Tel. 01727-174360

**MultiMedia Soft BÜRO**  
**52349 DÜREN** Tel. 02421-28100  
Josef Schwegel Str. 50 FAX 02421-281020

## Software

### Disketten 3.5 Zoll

1942: Pacific Air War	104,95	DA
Acas of the Pacific	89,95	DA
Amnesia World Cup	89,95	DV
Beneath a Steel Sky	89,95	DV
Bundesliga Manager Hatrick	97,95	DV
Crash Engine	97,95	DV
Colonization	109,95	DV
Cooki Sport	89,95	DA
Comanche	89,95	DV
Dark Sun	89,95	DV
Der Clou	89,95	DV
Die Schindler	89,95	DV
Eric The Unbrave	78,95	EV
F-14 Thunderbolt	104,95	DA
F-15 Strike Eagle II	104,95	DA
FIFA International Soccer	78,95	DV
Flight Simulator V	149,95	DV
Hemex	44,95	DV
Hemex	74,95	DV
Historique 1914 - 1918	74,95	DV
Inca II	89,95	DV
Kolumbus	89,95	DV
Lands of Lore	74,95	DV
Lemmings 2	89,95	DV
Magie of Endora	89,95	DV
Pacific Storm	97,95	DV
Phobias Dreams	89,95	DV
Phobias Fantasies	89,95	DV
Phobias Dreams 2	97,95	DV
Pizza Connection	97,95	DV
Privater	97,95	DV
Return to Dark	97,95	DV
Robinsons Requiem	89,95	DV
Russischum	74,95	DV
Sam & Max	97,95	DV
Sim City 2000	110,95	DV
Sim City 2000 Scenario	37,95	DV
Simon the Sorcerer	97,95	DV
Soccer Kid	74,95	DV
Spaw Simulator	89,95	DV
Starlord	104,95	DV
Stierkampf	97,95	DV
Street Fighter II	97,95	DV
Strike Commander	97,95	DV
Syndicate - Date	59,95	DV
Syndicate - Date	97,95	DV
System Shock	93,95	DV
Theatre of Death	74,95	DV
The Elder Scrolls / Arena	97,95	DV
The Grandest Fleet	74,95	DA
Thema Park	93,95	DV
Tie Fighter	97,95	DV
Tornado + Data	89,95	DA
UFO	104,95	DV
Ultima VII	97,95	DV
Wing Commander Armada	89,95	DV
X-Wing	104,95	DV
X-Wing Upgrade	89,95	DV
X-Wing / B-Wing	44,95	DV

### CD-ROM

Anastasia World Cup	97,95	DV
Battle Isle 2	89,95	DV
Battle Isle 2 Scenario	52,95	DV
Beneath a Steel Sky	89,95	DV
Burnouts	89,95	DV
Comanche + Data 1 & 2	104,95	DV
Cyberace	97,95	EV
Der Clou	89,95	DV
Head of Fate	104,95	DA
Helix	89,95	EV
Imperial	89,95	EV
Mezence	89,95	DV
Myat	114,95	DV
NHL Hockey	104,95	DV
Outpost	89,95	DV
Phobias Dreams deluxe	89,95	DV
Privater	97,95	DV
Revenant	97,95	DV
Rebel Assault	99,95	DV
Samurai	89,95	DV
Simon the Sorcerer	97,95	DV
Starlord	104,95	DV
Storhead	89,95	DV
Syndicate	97,95	DV
TF3	104,95	DV
The Horde	119,95	DV
Thema Park	89,95	DV
VTU Poker Night	74,95	DV
Wing Commander Armada	89,95	DV
Who shot Johnny Rock	119,95	EV

Versandkosten 5 DM plus Nachnahme

Tel.: Fax: (03 81) 4 90 18 06

telefonische Bestellungen:  
Mo - Fr 10.00 - 13.00 und 14.00 - 18.00  
Sa 14.00 - 18.00

Versandpreise = Ladenpreise

Ladenlokal: CK  
Fritz-Reuter-Straße 39  
18057 Rostock

er die Erdbevölkerung doch noch vernichten wird. Danach empfängt man per E-Mail einen Hilferuf aus der fünften Etage. Es nützt jedoch nichts, sich zu beeilen: Bei ihrer Ankunft sind die Absender auf jeden Fall tot.

## Level R: Reaktar-Etage

Zuerst den abligularischen Gang zum Regenerationsraum (9) absolvieren. In dessen Nähe (Raum A) befindet sich auch eine chirurgische Bank, die man z.B. per Logic Probe über das Zugangs-Panel auf der gegenüberliegenden Seite öffnet. Um in Raum B zu gelangen, müssen Sie vorher auf dem Security Level gewesen sein. Auch der Reaktarbereich (6) ist im Moment wegen der hohen Strahlung unzugänglich. Setzen Sie das in der zweiten Etage besorgte Isolap in die Platte ein, die sich in der Nische von Raum B befindet. Danach legt man den Hebel rechts dane-



Der Reaktor-Level

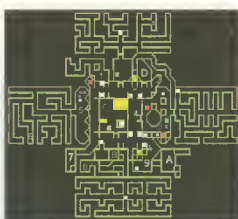
ben um, was die Schilde aktiviert. Der Laser-Over-ride-Schalter befindet sich in Raum 5. Vorher in Raum 4 zu speichern kann nicht schaden.

Das Labyrinth im Norden (der Weg ist auf der Karte rot markiert) ist für den Spielverlauf uninteressant, allerdings sollte die Schnellfeuerwaffe aus Raum 3 mitgenommen werden.

Jetzt in die zweite Etage zurückkehren und dort weiterlesen. Später kann den Autorisierungscode »752641« in Reaktarraum 6 eingeben und zu Level 5 (Punkt A) gehen.

## Level 3: Maintenance Level

Zum Executive Level zu gelangen, ist nicht einfach, man muß auf jeden Fall über den Maintenance Level. Von diesem ist momentan nur der Kern erforschbar, was durch die Mutanten einigermaßen erschwert wird. Da diese gegen viele Waffen unempfindlich sind, werden sie am besten in schönster Star-Wars-Manier per Lichtsabel (gib's bei Punkt B) bekämpft. Nach der Rückkehr aus Level 6 lassen sich die Türen



Die dritte Etage

- Punkt 1: Relay Analyser
- Punkt 2: Multiview-Einheit
- Punkt 3: Demodulatoren (erst mal liegen lassen)
- Punkt 4: Zugangs-Panel (1-2, 2-1, 3-5, 4-4, 5-3)
- Punkt 5: Lampe.
- Punkt 6: Relais Nr 428
- Punkt 7: Schalter für Regeneration
- Punkt 9: Nade & Eingang zu Ghadan's Büro
- Punkt 8: Mehrere Batterien
- Punkt A: Ghadan's Büro
- Punkt C: Knapf (versteckte Granaten)

zu den äußeren Bereichen öffnen. Im Raum 9 muß die Data Cartridge eingesammelt und gelesen werden.

Gehen Sie dann zum Relay-Analyser-Raum (1), wo Sie nach Eingabe von »428« die Fehlerdiagnose erhalten. Nun wird bei Punkt 3 ein Demodulator geholt und bei Punkt 6 ins Relais 428 eingesetzt. Die Sicherheitsstufe mußte mittlerweile niedrig genug sein, um die erste Tür bei Punkt 9 zu öffnen. Die zweite Tür überwinden Sie durch Benutzung des bei Punkt 5 zu findenden Knapfes – makaber, aber unumgänglich. Marschieren Sie nun zurück zur sechsten Etage.

## Level 4: Storage Area

In diesem Level geht es hauptsächlich um den Erwerb von Plastiksprengstoff (bei Punkt 1) sowie des Enviro-Anzugs (Punkt B). Das Drücken des Knapfes bei Punkt 1 öffnet den Weg nach Raum 6. Per Lift kommen Sie zur Energiebrücke, die bei Punkt 7 mit dem Hebel aktiviert wird. Bei Punkt 9 (Saba's Büro, Code ist »838«) findet man ein Sprengstoffpaket (man braucht vier) und die Enviro Suit, mit der man die Graves in Level 6 betreten kann. Ansonsten ist diese Etage für den Spielverlauf auf dieser Schwierigkeitsstufe uninteressant. Benutzen Sie aber trotzdem mal die Skatebahn: Bei Punkt 5 die Turbo-Matation-Hardware besorgen und auf »Skate« stellen. Danach die Rampe runterdrücken und mutig über den Abgrund springen.

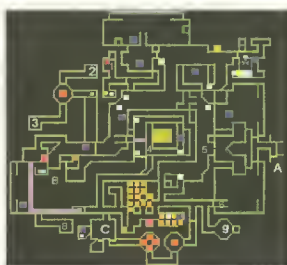


Die vierte Etage

- Punkt 2: Jump Jets
- Punkt 3: Skatebahn
- Punkt 4: Targeting System V2
- Punkt 5: Turbo Matation Hardware und Riot Gun
- Punkt 8: Regenerationsraum
- Punkt A: Jump Jets

## Level 5: Flight Deck

Der Energiespender an Punkt 1 ist solange gesperrt, bis sämtliche Kameras und Nodes zerstört sind. Das Zugangs-Panel bei Punkt 4 aktiviert die Energiebrücke und wird wie folgt überlistet: »1« links an »3« rechts, »2« an »5«, »3« an »1« und »6« an »6«. Bei Punkt A befinden sich die Lifepods, der Zugangscode ist »101«. Die Panels werden nach Aktivierung der Reaktorselbstvernichtung aktiv. Bei Punkt B befinden sich die Knöpfe für die Energiebrücke. Die rich-



Die fünfte Etage

- Punkt 2: Granaten und ein First Aid Pack
- Punkt 3: Shields V2
- Punkt 5: Zugangs-Panel
- Punkt 6: Zugangs-Panel
- Punkt 7: Targeting System V2
- Punkt 8: Lampe V2, Jump Jets und First Aid Pack
- Punkt 9: Regeneration Room
- Punkt C: Ausgangsort des Hilferufs





**Die Alpha Grove**  
**Punkt 1:** Target System V4 und Ion Rifle  
**Punkt 2:** Jettison Control  
**Punkt 3:** Navigation Unit



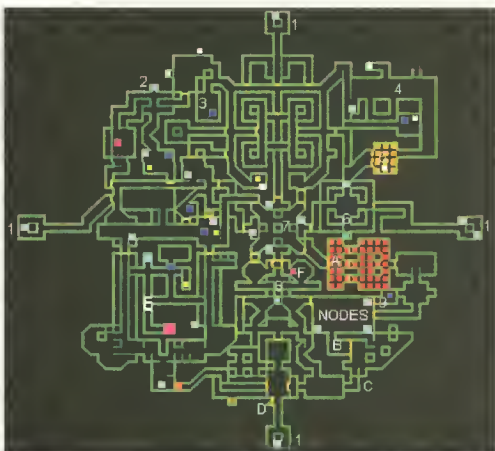
**Die Delta Grove**  
**Punkt 1:** Energy Charger  
**Punkt 2:** Jettison Control

## Level 7: Engineering Level

Ziel ist hier, die Antennen bei den vier mit »1« markierten Punkten zu sprengen. Die Etage teilt sich in einen oberen und einen unteren Bereich, verbunden durch Raum 7. Über den nordöstlichen Ausgang wechseln Sie die Ebenen. Die Panels bei Punkt 1 müssen geöffnet werden, damit der Sprengstoff eingesetzt werden kann. Bei »2« öffnet ein Knapf eine Lücke im Energiefeld. Der Energiespender im angrenzenden Raum liefert zwar Saft, der jedoch beim Sprung mit den Jump Jets gleich wieder verbraucht wird. Bei Punkt 6 befindet sich ein Zugangs-Panel,



Von der Infrarotsicht bis zu den Jump Jets ist alles vorhanden



**Die siebte Etage**  
**Punkt 3:** Zugangskarte  
**Punkt 4:** Zugangskarte  
**Punkt 5:** Lagerraum mit vielen Vorräten  
**Punkt 8:** Central Hub Enable  
**Punkt 9:** Büro des Systemverwalters  
**Punkt A:** Shield

**Punkt B:** Zugangs-Panel. Rot 1-3. Lila 2-1. Bleu 3-2  
**Punkt D:** Zugangs-Panels  
**Punkt E:** Sturmgewehr  
**Punkt F:** Regenationsraum & Energiespender

das den Durchgang zu Raum 5 freigibt. Verbinden sie »1« mit »1« (blau), »3« mit »4« (gelb) sowie »4« und »5« (lila). Das Gitter bei Punkt C schließt sich nach dem Passieren, so daß man im Falle des Abblens lieber einen alten Spielstand laden sollte. Nach dem Ausschalten der Antennen erhält man von Rebecca die Anweisung, die Zerstörung der Station

Bei Punkt 1 befindet sich die Group-4-Access-Card. Der Schalter im Raum daneben deaktiviert die Energiebarriere auf dem Gang. Bei Punkt 2 finden Sie nicht nur ein Sturmgewehr, sondern auch einen Knapf, der die Energiebrücken abschaltet. Um den Energiespender bei Punkt 5 benutzen zu können, muß die Sicherheitsstufe abgesenkt und dann der dortige

## Level 8: Security Level

Die Tür im Raum vor dem Aufzug öffnet automatisch, wenn man sich vor sie stellt – allerdings nur, wenn man in der fünften Etageschan versucht hat, mit den Lifepods zu entkommen und die Nachricht, die man beim folgenden Etagenwechsel von 7 nach 8 erhält, kennt.



**Die achte Etage**  
**Punkt 3:** Shield V3 und Mogpulse  
**Punkt 4:** Enviro-Anzug V2, Rail Gun und Plasmogewehr  
**Punkt 6:** Security-Zugangskarte  
**Punkt 8:** Der Knapf öffnet die Aufzugtüren im selben Raum  
**Punkt 9:** Lampe V3  
**Punkt A:** Türen, durch Cyberlocks verschlossen



Knopf gedrückt werden. Sie sollten sich in acht nehmen, da die Gegner sich sowohl am Boden, als auch in Wandöffnungen sowie über ihnen befinden. Tasten Sie sich mit vollen Energiereserven im Schotten der Wände zum Lift im Nordwesten vor. Von dort aus geht's im Uhrzeigersinn weiter. Nachdem man die Energiebrücken aktiviert hat und im Norden an den Aufzug gelangt, kann man Diego entgeltlich ausschalten und ihm dann die Zugangskarte abnehmen.

## Level 9: Bridge

Um an den Cyberjack im Kern zu kommen, muß man zunächst drei Energiebarrieren beseitigen und dann den bei Punkt 6 gefundenen Chipsatz in die Programmstation (Punkt 8) einsetzen. Drücken Sie bei Punkt 1 die Knöpfe in der Reihenfolge des Öffnens. So gelangen Sie zum Zugangs-Panel in der Mitte, das durch folgende Kombination überwunden wird: »1« links auf »4« rechts, »2« auf »3«, »3« auf »2« sowie »4« auf »1« legen. Daraufhin verschwindet die erste Energietür.

Bei Punkt 8 wird's etwas knifflig, da es nichts bringt, die Autobomben zu zerstören. Schalten Sie am besten die Schilde ein und die Turbo Motion Hardware



Die neunte Etage  
 Punkt 2: Shields V4 (energiesparend), First Aid  
 Punkt 3: Nav Unit V4  
 Punkt 4: Jump Jets V3  
 Punkt 5: Zugangs-Panel für zweite Tür (1-2, 2-3, 3-4, 4-1)  
 Punkt 6: Teilpart zum isolierten Chipsatz  
 Punkt 7: Rail Gun  
 Punkt 9: Turbo Motion V2  
 Punkt A: Target Identifier V4 und First Aid Kits  
 Punkt B: Programmierabestation  
 Punkt C: Cyberjack

auf »Skate«. Versuchen Sie dann, an den Seitenwänden entlang bis zum Panel zu gelangen. Dieses dann aufgrund des Zeitmangels unbedingt mit einer Logic Probe lösen – voila, die dritte Tür ist offen.

Der Kern ist natürlich schwer bewacht, also setzen Sie das Plasmagewehr ein. Im Cyberspace (bei Punkt C) gilt es nun, Shodon zu finden und mit den Pulser zu vernichten. Wer sich fragt, wie Shodon aussieht, sollte sich nochmal die Anleitung angucken. Wir wissen, daß wir im richtigen Raum gelandet sind, sobald der Bildschirm plötzlich mit elektronischem »Schnee« unterlegt ist. Trifft man Shodon nicht schnell genug, so geht man leider selbst drauf – do hilft auch die Recoil-Software nichts. Hat man's aber geschafft, darf man den etwas kurz geordneten Abspann bewundern. Na, wie wär's mit einem Neustart auf der höchsten Schwierigkeitsstufe?

(lo)

# CD-ROM

Panasonic 562B, double-Speed 257,-  
 562B, Controller, Treiber, Kabel 277,-  
 Mitsumi 7200.D, double speed/Conti 237,-  
 Atech double-Speed, DIGITALER VIDEO 227,-  
 -Audioeig., 300KB/s 64K Buffer 227,-  
 Toshiba 3401 double-speed/Ready 448,-  
 Toshiba 3401 + SCSI-Controller 588,-  
 Toshiba 3501 + Quadrospeed/SCSI 847,-  
 NEC Multiplex, 3M, 3FACH-SPEED 666,-  
 450KB/200ms  
 CD-VIVID-Titel (Alternativsch.) 87,-  
 EROTIKA 1 oder 2, 2000Gf/s(1) 35,-  
 EROTIK-CD's ab 33,-  
 Erotik-CD Filme ab 47,-  
 CD-FILM 90min 64,-  
 ALTERNATIVSCHWEIS erl 1  
**FESTPLÄTTEN**  
 -Western D. 540MB+12ms 478,-  
 -Western D. 700MB+11ms 609,-  
 -Quantum 540MB+12ms 467,-  
 -ditto, SCSI 540MB+12ms 477,-  
 -Fuller SCSI/080C+11ms 1089,-

**Mathew-Jordan's Superkisten**

ALLE VLB-Boards mit 3xVLB-Slot, ZIP-Sock., 25-100 Mhz mögl., SIS-Chipsatz, max., PS/2, 128MB RAM, 24Monats Gar., P24T+DX4 11  
 VLB Upgrade Kit Board OHMT CPU 217,-  
 W32P V.LB VGA, 1MB max. 2MB 227,-  
 CPU 486dx2 8MHz AMD 333,-  
 486DX-2 8MHz Aufsteiger-Paket, DX4+P24T-Ready, 95, TOPP, V.LB-Board, inkl. CPU 545,-  
 MEGA EVA w32, 2MB, VLB oder PCI 359,-  
 Netzwerkarte Jumpless, BNC 66,-  
 GVC-Modem, 14.400 bps, gsm, telegsm, 227,-

**Caddys 13.**  
 Pan. 562B ab 257,-  
 -Eigene W32P/1MB max. 2MB 237,-  
 SONY CDU33 ab 227,-  
 TOPWARE CD's 24,-

**TAGESPREISE ERFRAGEN !!**  
 -Alle Angebote freibewerbend

A. Kaufmann - Nordsteige 35 - 75233 Bad Münst.  
 TEL: 07081/2763 Tel/Fax: 3763

**TCS Software**  
**Tuchschere Gasse 3**  
**08468 Reichenbach**  
**Telefon : 03765 / 21721**  
**Fax : 03765 / 21720**

### 3.5" Disk 720K Comp.

1942 Pacific Air War	DA	95,00
Aufschwung Ost	DV	73,00
Beneath a Steel Sky	DV	71,00
Burning Steel 2	DV	68,00
Cool Spot	DV	52,00
Death or Glory	DV	89,00
Der 7. Tag	DV	86,00
Ishtar III	DV	72,00
Ultipost	DA	75,00
Sim City 2000	DV	88,00
System Shock	DA	85,00
Tie Fighter	DA	90,00

### CD-ROM

Battle Isle 2	DV	85,00
Mega Race	DV	65,00
Myst	DA	99,00
Outpost	DA	91,00
Raptor	DA	53,00
T.F.X.	DA	90,00
Theme Park	DV	79,00
Wing Armada	DA	85,00
Zool 2	DA	60,00

### Erotic - CD's auf Anfrage

### Katalog kostenlos !

Weitere Systeme auf Anfrage !  
 Irrtümer vorbehalten

Verwandkosten : Vork. 6,00 DM  
 NN + 8, DM + 3, -Zahlkartengebühr  
 ab 200,- DM Versandkostenfrei

**Stellen Sie sich vor, hier wäre Ihre Anzeige.**

**Informieren Sie sich !**

**Telefon**  
**08121/769-300**

**oder**

**Fax**  
**08121/769-377**

# Neu in Sachsen-Anhalt

## Halle (Saale)

Telefon: (03 45) 667088 Fax: (03 45) 667088

**Rennbahnring 34 Halle (Saale)**

Spiele für  
**Amiga**  
**Amiga 1200**  
**PC**  
**CDROM**  
**Hardware & Zubehör**

Öffnungszeiten:  
 Montag bis Freitag 10.00 - 18.00 Uhr  
 Samstag 10.00 - 13.00 Uhr

## KOMPLETTLÖSUNG »THE HORDE«

# BELLUM VERSUS HORDINGOS MULTOS

**Dominik Schelshorn entdeckte die Memoiren von Sir Chouncey. Sie berichten vom Kampf gegen »The Horde« im Reiche Fronzpownki und sind der Kuh Liso gewidmet.**

### Die Shinto-Ebenen

Nachdem ich das Leben meines Königs gerettet hatte und zum Ritter geschlagen wurde, teilte mir der Kanzler die Shinto-Ebenen als Lehen zu. Sie liegen südlich vom Schloß. Im ersten Jahr konnte ich nur Bäume fällen und pflanzen, um an etwas Geld zu kommen. Bereits Ende des Frühlings traf ich auf die ersten Hordlinge. Ich fand später heraus, daß es Junghardlinge waren und in der Fachsprache »hordlingus addolus eatemupium« heißen. Später kamen dann noch die Piranha-Hardlinge bzw. »hordlingum caninus biteum« dazu. Sie waren wesentlich schneller und schwerer zu erwischen. Doch auch sie kannten schließlich meinem mächtigen (und schweren) Schwert Grimhwacker nicht entgegen.

Am Ende des Jahres forderte der Kanzler die ersten Steuern von mir. Das Fällen der Bäume brachte mir während des Jahres genügend Goldstücke ein, so daß ich seinen Forderungen nachkommen konnte.



Mit Hilfe von Miet-Rittern und ihrem mächtigen Schwert bekämpfen Sie die Hordlinge

Beim fahrenden Händler entschlief ich mich, das Rezept für die Fleischkeule zu kaufen. Das Recht auf Ritter erschien mir noch nicht notwendig.

Spätestens im zweiten Jahr hatte ich mit dem Holzfällen genug Goldstücke verdient, daß ich mir die erste Kuh kaufen konnte. Obwohl der Anschaffungspreis mir zunächst ziemlich hoch erschien, brachte der Wiederkauf jedes Vierteljahr 25 Goldstücke ein. Nach und nach folgten dann weitere treue Verbeiner. Ich erkannte schon bald, daß der Schutz der Kuh an oberster Stelle stand. Sie schienen für

die Hardlinge eine Delikatesse zu sein und wurden mit Vorliebe angegriffen. So manche angeknabberte Kuh mußte ich mit raschem Schnitt aus dem Magen eines Hardlings retten.

Auch wenn ich so das Leben einiger Kühe und Dorfbewohner rettete, war mir klar, daß es so nicht weiter gehen konnte. Die Zäune, die ich aufstellte, wurden kurzerhand eingerissen und die Fallgruben, die zwar eine tödliche Wirkung auf jeden Hardling hatten, waren nur einmal verwendbar und auf Dauer zu teuer. Ich sparte also mein Gold und konnte mir so am Ende des Jahres nach den Steuern das Recht auf Ritter erkaufen.

Von da an nahm ich mir vor, meine Taktik zu ändern. Mit Hilfe der Ritter baute ich im dritten Jahr ein System auf, das zugleich meine Kühe als auch das Leben der Dorfbewohner schützen sollte. Ich erreichte dies, indem ich einen Ritter an die Seite eines Hauses stellte. Neben den Ritter stellte ich zwei Kühe, so daß sie sich gegenüber standen. Stünde zum Beispiel westlich von einem Haus ein Ritter, so setzte ich eine Kuh nördlich, und eine Kuh südlich im unmittelbaren Umfeld des Ritters. Auf diese Weise wurden das und die Kühe geschützt, eine Abgrasung des Bodens weitgehend vermieden und ich erhielt pro Vierteljahr 20 Goldstücke Gewinn. Dieses System bewährte sich dermaßen, daß ich beschloß, es auch in Zukunft anzuwenden.

Im gleichen Jahr traf ich auf einen neuen Gegner. Es war der Juggernaut-Hardling (»reddus giganticus extradumust«). Ich

muß zugeben, daß ich zunächst meine Schwierigkeiten hatte, mit diesem Kerlchen fertig zu werden. Ich fand jedoch schnell heraus, daß er für meine Ritter kein allzu großes Problem war. Und mir gelang es, mit der Hilfe von drei bis vier softigen Fleischkeulen, diesen Koloß zunächst einmal anzuhalten und dann über den Styx zu schicken.

Einmal entdeckte ich in der Nähe des Dorfes ein Loch. Als dann auch nach der Kapf eines Hardlings herauschaute, entschlief ich mich kurzerhand, das Loch mit der Schaufel zuzuschütten. Ein anders Mal hatte

ich ein solches Loch übersehen und prampf krochen am Ende der Jahreszeit ein paar Hardlinge heraus. Weiterhin fand ich ein rates Gebilde aus zwei Ästen, daß sich schnell als eine Art Teppich über das Gebiet zog und dem dann nur mit der Schaufel beizukommen war. Später erzählte man mir, daß dieses Geflecht »Fungus Kudzu« genannt wird.

Im Winter des dritten Jahres verkaufte ich all meine Kühe, behielt jedoch aus Vorsicht den einen oder anderen Ritter. Außerdem holzte ich alle umliegenden Bäume ab. Nachdem ich dann beim Kanzler meine Steuern bezahlt hatte, wurde ich in das Schloß zurückgeschickt. König Winthrap ermahnte mich dort zum »Meister der Shinto-Ebenen«.

### Das Waldreich von Alburga

Ich machte mir Sorgen um den Kanzler. Als ich zu ihm kam, sah ich gerade noch, wie er eine Puppe hinter sich versteckte, die mir ziemlich ähnelte...

Der Kanzler nannte das Waldreich von Alburga als mein nächstes Lehen, das östlich vom Schloß liegt. Er meinte, ich solle die Wälder abholzen, um die Hardlinge zu vertreiben. Sobald ich jedoch in meinem Lehen angekommen war und die großartigen Waldbestände, beschloß ich, keinen einzigen Baum zu fällen. Mit den Goldreserven aus den Shinto-Ebenen baute ich auch hier mein System aus Rittern auf, wie es sich schon bewährt hatte.

Ende des Frühlings traf ich Joia, Königin der Waldgeister. Sie bat mich ihren Wald zu schützen und zu erhalten. Ich schwor mir darauf, die Bäume zu schonen und, wenn es Not tat, weitere zu pflanzen. In Alburga fand ich die gleichen Hardlinge wie auch in den Shinto-Ebenen. Zu ihnen stieß jetzt noch der Waldhardling (»hordlingium pygmyus aggrova-tum«) und der Shamonen-Hardling, auch »hordlineum magicus irritatum« genannt. Letzterer sollte mir von nun an öfters begegnen. Ich zähle ihn zu den gefährlichsten Hardlingen. Zum einen besitzt er die Fähigkeit sich vom einem Punkt zum anderen zu teleportieren, so daß es schwer ist, ihn festzunehmen. Zum anderen speit er mit seinem Stab Feuer und fackelt so ganze Häuser ab. Doch was ihn am gefährlichsten macht, ist seine Begabung, meine treuen Ritter zu verhexen. Mit seinem Spruch »Kill Chouncey« bringt er sie dazu, mich anzugreifen und die Kühe schutzlos zu lassen. Es war also oberstes Gebot, mich um diesen Hardling zu kümmern, der zum Glück immer einzeln erscheint.

Am Ende des Jahres brachte der Händler drei neue Dinge mit. Es waren das Recht auf Bogenschützen, ein Verläufer des Flammenwerfers und ein Heilstein. Von all diesen Dingen ist mir der Stein brauchbar. Die Bogenschützen sind einfach zu träge, zu ver-

The Red Balloon is a registered trademark of "Sennheiser GmbH"



Aktiv-CD statt  
Matt-Scheibe

# Rock Hysterie



**Beat-Club '68**  
Kat.-Nr. 76896-40025-2  
DM 79,95\*

\*unverbindl. Preisempf.

Das ganze Spektrum  
der Jahre '68 und '69.  
Mit Original-Einspielun-  
gen aus den ersten  
legendären Beat-Club-  
Sendungen.



**The Rock 'n' Roll Years -  
die 50er**  
Kat.-Nr. 76896-40024-2  
DM 79,95\*

Das interaktive Rock 'n'  
Roll-Lexikon. Mit Musik-  
beispielen, Videoclips,  
Superquiz und einer  
gehörigen Portion Zeit-  
gefühl.



Wenn die Stars der  
50er Jahre und die  
alten '68er auf CD-  
ROM losrocken, wird  
Rock History zur  
Rock Hysterie.  
Diese Scheiben sind  
Zeitgeist-Dokumenta-  
tionen und musika-  
lische Leckerbissen  
in einem.

**See you soon.**

Im Vertrieb der  
**BMG**  
Interactive  
GmbH

letzlich und somit auch zu teuer. Der Flammenwerfer ist eine nette Spielerei, jedoch mit Vorsicht zu genießen. Ich hatte mir bis zu diesem Zeitpunkt nur das Recht auf Ritter und das Rezept für die Fleischkeule gekauft. Der Rest war zum größten Teil zu teuer oder einfach nicht notwendig.

Nach dem dritten oder vierten Jahr wurde ich von der Königin Jaia für meine Verdienste entlohnt. Das Geschenk war ein Paar Siebenmeielsenstiel, das mir im Laufe der Jahre so manchen Dienst erwiesen hat. Im Winter des vierten Jahres verkaufte ich wieder alle meine Kühe. Nachdem ich beim Kanzler meine Steuern beglichen hatte, befahl er mir, an den Hof von König Barga zu gehen. Ich traute der Sache nicht so ganz und ging zurück zum Schloß von König Winthrop. Dort angekommen hörte ich, wie der Kanzler mich des Hochverrats beschuldigte. Er mußte seine Beleidigungen zurückziehen, als ich den Thronaal betrat. König Winthrop ernannte mich zum »Beschlützer des Waldreiches von Alburg«.

## Die Sümpfe von Buuzal

Der Zustand des Kanzlers wurde immer bedenklicher. Es schien ihm Freude zu machen, einmal in der Woche mit seinen Fingernägeln auf einer Schieferplatte zu kratzen um dabei die seltsamsten und schmerzhaftesten Töne zu erzeugen. Er teilte mir die Sümpfe von Buuzal als neues Lehen zu. Sie liegen weit im Süden, hinter den Shima-Ebenen. Langsam beschlich mich das Gefühl, daß der Kanzler mich nicht unbedingt mochte.

Mein neues Lehen wirkte anfangs nicht minder unfreundlich. Bald jedoch kam ich darauf, daß ich die Kühe und Ritter auch mitten in den Sumpf stellen konnte. Indem ich Bäume pflanzte half ich mit, neuen Boden aus dem Sumpf für Felder und Häuser zu gewinnen. Ich wich etwas von meinem System, das ich sonst verwendete ab und stellte um das Dorf einen Kreis aus Rittern mit je zwei Kühen auf. Damit erlaubte ich den Dorfbewohnern, die trockenen Flächen in ihrer Umgebung zu nutzen und sich frei zu entfalten. Während der Zeit vergrößerte ich den Kreis aus Rittern und Kühen immer mehr.

Mit den wenigen Hardlingen, die dennoch diesen Kreis durchbrachen und ins Dorf gelangten, wurde ich leicht fertig. Die Spezialität dieser Gegend war der Sumpfharding (*igonus albertosaurus*), der einem raten Krokodil ähnelt. Er bewegt sich schnell in Sumpf und Wasser, kommt jedoch auf festem Boden kaum von der Stelle.

Am Ende des Jahres verkaufte der Händler eine Allianz mit dem Drachen Rascoe. Ich rate davon jedoch ab. Ich träumte einmal, daß ich ihn für Gebrauch machte. Der Feuerstahl des Drachen richtete mehr Schaden an, als es die Hardlinge jemals gekannt hät-



Glückliche Kühe sind die wichtigste Einnahmequelle

ten. Innerhalb eines Vierteljahres verlor ich über die Hälfte meiner Kühe, einige meiner Ritter wurden gegritzt und mehr als die Hälfte des Dorfes mit seinen Bewohnern vernichtet. Irgendwie war mir das nach die Lust vergangen, dies noch einmal auszuprobieren.

Im Winter des fünften Jahres verkaufte ich dann alle Kühe und wurde zurück an den Hof geschickt. Kaum war ich dort angelangt, ging das Gerücht um, ich hätte die Pocken aus Buuzal eingeschleppt. Der Kanzler war der Meinung, ich sollte in Quarantäne gehen – im Kerker. Als er jedoch sah, daß sich diese Pocken leicht mit den Fingern wieder entfernen ließen, just als wären sie nur aus irgendwelchen Gründen aufgeklebt, mußte er davon absehen.

## Die Wüste von Kar-Nyar

Meine Befürchtungen um den Kanzler wurden immer mehr bestätigt: Ich fand ihn in seinem Zimmer, während er mit zwei Puppen spielte. Bewar ich irgend etwas sagen konnte, nannte er mir die Wüste von Kar-Nyar als neues Lehen, die westlich des Schlosses liegt. Meine erste Aufgabe war es, dort zunächst einmal Bewässerungskanäle anzulegen, um die Wüste fruchtbar zu machen. Auch die Kühe stellte ich in die Nähe des Wassers auf, da sie sonst den Boden allzusehnell wieder in Sand verwandeln. Ansonsten war es, wie es sich herausstellte, mehr als zuvor nötig, daß die Häuser von Rittern geschützt wurden. Es mußten sogar Felder herhalten, um den nötigen Platz zu schaffen.

Ich traf hier auf den Wüsten-Harding, »biggus diggus« genannt. Im Grunde sah er aus wie eine Mischung zwischen einem Kamickel und einem Einhorn mit gelben Flecken. Die Art, wie er sich auf Sandflächen bewegte, läßt darauf schließen, daß nach ein Maulwurf mitmischte. Bald fand ich heraus, daß diese Wesen das Wasser scheuen. Dies brachte mich dazu, im Laufe der Zeit das gesamte Dorf mit einem Wassergraben zu umgeben, den ich an bestimmten Stellen zu einem See erweiterte, so daß Jung- und Pranhä-Hardlinge darin ertranken.

Dadurch entstand eine gewisse Arbeitsteilung. Während die Ritter sich um die Hardlinge im Dorf kümmerten, war es meine Aufgabe, zunächst eventuelle Shamanen zu beseitigen, danach den Wassergraben zu überqueren und die Wüsten-Hardin-

ge über den Jordan zu schicken. Hierbei leistete der Heilungsstein ab und zu gute Dienste. Eine Kombination aus der magischen Flute und dem Morgenstern war ebenfalls sehr effektiv, jedoch nicht gerade billig.

Im Winter des sechsten Jahres verkaufte ich den wieder alle Kühe und ging zurück ins Schloß. Aufgrund meiner Verdienste wurde ich zum »Obersten Pascha der Wüste von Kar-Nyar« ernannt.

## Die Eiswelt von Vesh

Als ich danach zum Kanzler ging, um mein neues Lehen zu empfangen, probierte sich dieser als Alchimist. Er bat mir etwas von dem Gebräu an, und ich leerte es auf einen Zug. Er schien etwas erstaut, daß ich darauf keine Wirkung zeigte. Dann gab er die Eiswelt von Vesh, die nördöstlich vom Schloß liegt, als mein neues Lehen an.

Als ich im Lehen ankam, wurde mir die Bedeutung des Namens bewußt. Nahezu der gesamte Boden war mit Schnee bedeckt, Flüsse und Seen vereist. Ich mußte einen Weg finden, den Schnee aufzutauen. Ich bekam den Rat, Kühe auf eisige Flächen zu treiben; tatsächlich verschwand der Schnee dann innerhalb eines Vierteljahres. Somit hinderte mich nichts mehr daran, mein altbewährtes System aus Rittern aufzubauen. Ab und zu stellte ich Kühe auf ein anderes Gebiet und ließ die entstehende Grasfläche von den Dorfbewohnern bebauen.

Noch kurzer Zeit traf ich dann auf den Eis-Harding (*hardus freezus buttaffum*). Dieser Kreatur macht es den größten Spaß, mich mit Schneebällen zu bewerfen. Auf die gleiche Weise reißt sie auch das eine oder andere Haus ein. Betritt dieser Harding eine Grasfläche oder ein Feld, wird der Boden sofort wieder vereist bzw. mit Schnee bedeckt.

Ich blieb sieben Jahre lang in Vesh. Danach wurde ich ins Schloß zurückbeordert. Innerhalb der 25 Jahre, die an mir spurlos vorbeigegangen sind, glaubte ich ganz Franzpawanki von den Hardlingen befreit zu haben. Dennoch war ich überrascht, als ich von der Absicht König Winthrops erfuhr, mich zu seinem Thronfolger zu ernennen.

Der Haß des Kanzlers auf mich brach nun völlig hervor und er begann mich öffentlich zu beschimpfen. Das Entsetzen des gesamten Hofstaates vergrößerte sich noch, als er sein wahres Wesen zeigte und sich vor allen Augen in den König der Hardlinge verwandelte. Furthals schmetterte ich ihm mein Schwert Grimthwacker entgegen, das jedoch sein Ziel verfehlte. In der größten Not ergriff ich dann eine Fleischkeule und stapfte damit im wahrsten Sinne des Wortes dem Kanzler-Harding das Maul. (HJ)



# Mitsumi FX300 ind. Treiber 339,95 DM

## CD Anwendungen

**Pegasus 5.0** 29,95  
**Pegasus 4.0** 29,95  
**Night Owl 13** 35,95  
**10.000 Cliparts** 29,95  
**Simtel 20 9/94 (2 CDs)** 27,95  
 CICA Windows 27,95  
 Falke-Stackpläne (single) Win 47,95  
 OS 2 Hobbes 26,95  
 Thunder 1.0 19,95  
 Winware Vol. 6 neu 22,95

## CD Lexika

**Autos auf CD** 49,95  
**Alles über HiFi** 35,95  
**Bertelsm. Univ. Lexikon neu** 89,95  
**Führerscheinprüfung** 79,95  
**Video** 32,95

## CD Sound

**Prince Interactive** 99,95  
**Woodstock** 69,95

## CD Erotik\*

**Photo CDs** je 39,95  
**Busen 1+2** je 39,95  
**Busen extra 1+2** je 39,95  
**Pleasure 1+2+3** je 39,95  
**Thai Bondage** 69,95  
**Collection Privée 1+2+3** je 49,95  
**Tast. of Erotic Sampler** 15,95  
**Pleasure No. 114** 39,95  
**Lack und Leder 1 + 2** je 69,95

**Aktfotografie True Color**

**Jennifer, Carmen, Tamara oder Natalie** je 29,95  
**My Asian Collection 1+2** je 21,95  
**Pin up Girls 1+2** je 29,95  
**Winjoy 1-6** je 69,95

**XXXtreme** 32,95

**Dirty Teenies** 69,95

**Die Ledermäus** 69,95

**Die Gummisau** 69,95

**Extreme Hot Girls** 29,95

**Erotic 1-8** je 19,95

**Doors of Passion** 79,95

**Girls of Vivid 1-2** je 49,95

**Dungeon of Dominance** 79,95

**Dream Machine** 129,95

**Nightwatch 2** 99,95

**Virgins 1+2** je 99,95

**Southern Beauties** 79,95

**Big busty Babes** 49,95

**Beverly Hills 90296** 79,95

**Blonde Justice** 59,95

**Sex 1-3** 24,95

**Hot Girls 1+2** 24,95

**Stripping Girls** 29,95

**VTO Clip Collection 1+2** 32,95

## CD Spiele

**Rebel Assault** 74,95  
**Battle Isle II Scenery** 44,95  
**Ansofts Worldcup** 84,95  
**Battle Isle II** 83,95  
**Mad Dog McCree** 49,95  
**Mad Dog II** 69,95  
**Mad TV** 19,95  
**Megarace** 75,95  
**Theme Park** 74,95  
**Saloon Gold** 72,95  
**SSN-21** 88,95  
**RFA-Soccer** 69,95  
**Doom 2** 79,95  
**Civilization & Railroad** 62,95  
**Wingcommander 1+2** 62,95  
**Armada** 79,95  
**Pinball Dreams DeLuxe** 74,95  
**Strike Comm. & Privateer** 84,95  
**Wingcommander 1+2** 62,95  
**NHL Hockey 94** 79,95  
**PGA-Golf Tour** 99,95  
**Cutpost, deutsch** 74,95  
**Myst** 84,95

## Disk Spiele

**Ansofts Worldcup** 52,95  
**Theme Park** 75,95  
**Die Siedler** 67,95  
**Battle Isle 2** 79,95  
**Tie Fighter** 74,95

**ROT STIFT**

fon. 0531 - 273 09 11

fax. 0531 - 273 09 12

fax. 0531 - 273 09 14

BTX: Rotstift#

Heimstedter Straße 2

38102 Braunschweig



**Falcon Gold, CD**  
 Luftkämpfe bis zum  
 Äußersten!

72,95



**Colonization, 3.5"**  
 50 Meeres neueste  
 Schöpfung.

99,95



**D&A Sternenschweif, 3.5"**  
 Das Schwarze Auge geht  
 in die nächste Runde!

75,95



**Secrets Interakti\***  
 Der interaktive Film. Ent-  
 decken Sie das Geheimnis!

79,95



**Collection Privée Vol. 3\***  
 Eine Foto-CD mit  
 atemberaubenden  
 Schönheiten!

49,95



**VTO Love Pictures\***  
 Theresa Clip-Collection Nr. 3

32,95

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.  
 Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich in DM incl. 8% MwSt. zzgl. Versandkosten. Bei Erotik-CDs bestellbar nur gegen Voranmeldung. Wir bitten um einen Altersnachweis.  
 Versandkosten: CDs u. Software Vorkasse, \* Nachnahme B -, ab 200,- Warenwert, frei.  
 Hardware, Express- und Auslandsversandungen, nach Aufwand.



**VIRTUAL SEXUALITY**  
**Offizieller Distributer für**  
**New Machine Publishing**  
**in Europa:**

**HOFRA Trading GmbH**  
**Postfach 13 10**  
**D-65533 Limburg**  
**Telefon 0 64 31 - 7 10 48**  
**Telefax 0 64 31 - 7 54 71**



*Menügesteuert, Bedienerfreundlich, High, True Colors, Interaktiv. New Machine Publishing  
 CD-ROM erhältlich für PC und Macintosh. Händleranfragen erwünscht! Weitere Unterlagen über unser  
 vielfältiges Gesamtprogramm erhalten Sie auf Anfrage!*



**O** bwohl der Schwierigkeitsgrad beim neuen McCain-Werbespiel nicht sonderlich hoch angesiedelt ist, benötigt man schon das eine oder andere Stündlein zur Lösung.

## PC frisst Freundin

Tom Long betritt den Flur und erfährt von seiner treusorgenden Mutter, daß ein Pöckchen für ihn gekommen sei. Trotz längerer Diskussion will sie nicht damit rusrücken, bevor nicht die Hausaufgaben erledigt sind – welche Hausaufgaben? Do aber am Granitgestein von Mamis Hirn nicht zu rütteln ist, läuft unser enttäuschter Protagonist nach rechts in sein Zimmer.

Auf dem Schreibtisch liegt die Sound-Diskette, die er mit dem Computer benutzt. Der infernalische Krach vertreibt Mutti, so daß der Weg zum Briefkastenschlüssel (auf der Kommode im Flur) frei ist. Flugs öffnen wir den Briefkasten und tragen das Pöckchen zum PC, wo wir es genauer untersuchen. Im Inventar erscheinen eine Diskette, die Anleitung dazu sowie eine Hardware Erweiterung. Um letztere in den Computer einzubauen, benötigen wir etwas Werkzeug, welches sich in der Schublade findet. Wir öffnen damit den Rechner, benutzen dann die Hardware, und schließen das Gehäuse wieder. Jetzt legen wir die Diskette ein und staunen über den netten Hologramm-Effekt unserer neuen Software. Leider wird Tom von seiner Freundin gestört, die sich von der Technikgier des Nachwuchshackers tief getroffen fühlt. Im etwas nervigen Gespräch sollte man der jungen Dame schmeicheln, geduldig zuhören und auf das Hologramm hinweisen. Hat man ihr Interesse geweckt, stiefelt das Mädel zum PC – und wird eingesaugt.

Bevor wir unser Dauergesicht einstellen können, kommt auch schon Vati hereingeschlurft, weil er am Computer arbeiten möchte. Geschwind ruft unser kleiner Held einen Pizzasevice an und bestellt einmal »ohne alles«. Der gleich darauf erscheinende Pizzalieferant lenkt Papi dauerhaft ab, so daß der Computer wieder frei ist. Das Untersuchen des PCs fördert eine Hotline-Nummer zu Tage, die wir natürlich sofort anrufen.

Genau drei Sekunden später steht der Programmierer des unseligen Kidnapp-Spiels im Flur, den wir nicht beleidigen sollen. Stattdessen bieten wir brav unsere Hilfe an, woraufhin wir zusammen in unser Zimmer gehen. Dort sammelt Tom schnell noch das am Boden liegende Buch auf (»Alice im Wunderland«) und benutzt dann den Computer.

## Tomatos Reich

Vom Grinsende Teenager zum grinsenden Computer-Sprite – eine tolle Karriere. Tja, wir untersuchen die

# KOMPLETTLÖSUNG »TOM LONG« FRITIER-HILFE

**Was, Sie haben zu lange an Tom Long geknabbert und deshalb sind Ihre Pommes verkohlt? Mit Hilfe dieser Lösung wird das nicht mehr passieren, Ehrenwort!**



Gleich ist Don Tomato nur noch eine Suppen-Zutat

Söhle und fahren dann mit dem Fahrrad nach unten. Dort müht sich eine Tomate in einem Lauf- rad ab und versperrt dadurch einen elektrisch verschlossenen Schrank. Wir sprechen das rote Stückchen Blend an, zeigen aber keinerlei Neugierde. Stattdessen nimmt man das Notizbuch vom Tisch und untersucht es. Zurück im oberen Stockwerk benutzen wir das Notizbuch mit dem Laptop, und dann das Portrait, nachdem wir es an uns genommen haben. Fesch als Tomato verkleidet, spricht Tom nachmal mit der Tomate und befiehlt ihr, das Lauf- rad zu verlassen. Nun den Schrank öffnen und zwei Objekte einsacken: Ein Rad sowie eine Schallplatte. Das Rad benutzen wir mit dem Generator, der sich daraufhin wegschieben läßt. Durch die sichtbar gewordene Tür gelangen wir auf einen Bahnhof, auf dem die Zeilok abfahrtsbereit wartet. Der bürokratische Schaffner empfiehlt uns den Kauf einer Fahrkarte – kein Problem, wo doch der entsprechende Schalter seit Jahren nicht mehr besetzt ist... Das Untersuchen der Mitteilung macht uns also wenig Hoffnung, aber die herumliegende Schere nehmen wir trotzdem mit.

Sie benutzen die Schere mit dem Buch und erhalten vom bekannten Wunderland-Hosen dessen Uhr. Diese gibt man dem Schaffner, der zufrieden ist, stellt dann die Weiche auf »Mittelalter« und klettert in die Zeilok.

Im Mittelalter treffen wir prompt auf Robin Hood. Nachdem die herumliegenden Gegenstände aufgesammelt sind (Ast, Grammophon und Strumpf-

hose), reden wir mit dem grüngewandeten Helden. Er fordert uns zum Bogenschießen-Wettkampf auf, den wir natürlich verlieren. Macht nichts, wir schlurfen in die Höhle und erhalten nach einem höflichen Gespräch mit Merlin einen magischen Datenhandschuh geschenkt. Wir fordern Robin Hood zum erneuten Wetschießen auf und gewinnen dank des Handschuhs. Robin zeigt sich schwer beeindruckt und begleitet uns zum Schloß des Sheriff. Im Gespräch mit der Torwache sollte man dieser Wein versprechen; kurz darauf findet sich die Woche im Brunnen wieder. Nun untersucht Tom das Fenster, das zur Sheriffstube gehört. Wir nehmen etwas Stroh, befeuchten es mit dem Wassereimer und zünden es dann an der Feuerstelle an.

Jetzt wird der Qualmstengel durchs Fenster geworfen, was den Sheriff auf den Plan ruft. Diesen locken wir in den Brunnen, indem wir die Woche denunzieren. Per Schere wird das Brunnenseil gekappt, so daß der Weg zur Sheriffstube frei ist. Drinnen benutzt man die Schallplatte mit dem Grammophon und nimmt nacheinander die folgenden Gegenstände auf: Kerkerschlüssel, Schlange, Käfig, Würfelspiel und Ollapopen. Letzterer macht aus dem mitgeführten Ast eine Fackel, die wir im Schloßhof anzünden.

Nun geht Klein-Long in den Kerker, wo er das Würfelspiel mit den Wachen benutzt, was die Schergen des Sheriffs ablenkt. Wir fangen die Ratte ein (mit dem Käfig) und öffnen die Zellentür mit dem Kerkerschlüssel. Es folgt ein wenig Geschwafel mit der befreiten Helen, woraufhin die Arme verletzt wird. Tom trampelt zurück zu Merlin und macht sachliche Angaben. Der Zauberer weiß Rat und schickt uns auf eine Zutaten-Beschaffungsmission. Zurück im Zeitbahnhof stellen wir die Weiche auf »Wilder Westen« und steigen wieder in die Lok.

## Der wilde, wilde Westen

Im Wilden Westen spricht Tom zunächst mit dem Kamöbisenjungen. Machen Sie ihm mit der Behauptung Druck, im Vorratsraum wäre eine Ratte. Nachdem die Tür vom Küchenjungen geöffnet wurde, wird die mitgeführte Ratte befreit (Käfig benutzen) – schließlich will man ja nicht als Lügner dastehen... Drinnen fangen wir die Ratte wieder ein und dürfen zur Belohnung etwas Schiffszwieback und eine Heiz-Montur einsammeln. Letztere wird gleich angezogen, so daß unser Held nun einen dauergrinsenden Heizer darstellt. Zum Schiffsschiff und dann in den Maschinenraum gehen, wo wir mit dem echten Heizer reden. Wir überreden ihn zu einer Pause und untersuchen dann die Plakette. Zurück auf dem Schiffsschiff spricht man den Kamöbisenjungen auf den Grafikfehler neben ihm an. Der Bur-

sche wird dadurch wahnsinnig nervös und erstarrt, sobald wir die Signalleine benutzen.

Tom nimmt die Bürste an sich und wackelt wieder in den Maschinenraum. Dort schraubt er die Plokkette mit der Bürste und schaut sich diese nochmals näher an. Nachdem wir uns weitergebildet haben, legen wir den Hebel um – was den besorgten Kapitän des Schiffs herbeizaubert. Der wird in einem Gespräch davon überzeugt, doch besser anzulegen. Auf dem Schiffsdeck versteckt Tom sich in der Transportkiste, die wenig später an Land getragen wird.

Solchermaßen durchgeschüttelt, rächt sich Long Junior an einem unschuldigen Pferd: Der Schweif wird kurzerhand abgeschnitten (per Schere). Dem Händler hören wir danach geduldig zu und zeigen uns hilfsbereit, woraufhin er mit einem Liebesbrief und etwas Schmierseife herausschickt. Mit Hilfe des Pferdeschweifs verkleiden wir uns, gehen in den Saloon und händigen der Bardame den Liebesbrief aus. Danach unterhält man sich etwas mit ihr, wobei das Gespräch auf einen Westernhelden kommt.

Wir benutzen die mittelalterliche Strumpfhose mit der Bardame, was diese wahnsinnig lustig findet. Voller Dankbarkeit ruft Sie den Westernhelden herbei, den wir mit einer wilden Indianergeschichte vollschwallen (dazu zweimal die zweite Phrase

anwählen). Nachdem er betrunken ist, reden wir nochmal mit ihm und versuchen ihn davon zu überzeugen, daß die Nieten seines Gewehrs aus Zinn seien. Später schwenkt Tom dann um und behauptet, sie bestünden aus Silber. Der angesäuerte Held kann der geheimen Logik der Argumentation nicht länger folgen – und verschafft uns eine Silberniete. Wir verlassen den Saloon und gehen zur Anlegestelle, von dort aus aufs Schiff und zurück zum Zeitbahnhof. Die Weiche stellen wir auf »Urzeit« ein und fahren mutig Richtung »Jurassic Park«. Oh, ein Hab'mich-lieb-Saurier mit Tellertassen-Augen! Wir kümmern uns aber nicht um den Brontosaurier, sondern um das Dornengestrüpp am Eingang der Höhle: Per Schiffszwieback wird der Weg freigekämmt. Drinnen steht ein Regisseur neben einem riesigen Terminal. Der Filmmensch erweist sich als »Mr. Steven« und läßt uns hiesweise nicht an die Tastatur. Wie gut, daß Tom eine Schlange mitführt – er zeigt sie Steven, der fluchtartig die Höhle verläßt.

Nun drücken wir den Knopf neben dem Terminal und gehen zurück zum Bronto-See. Die Liane hochgeklettert und das Ei angeschaut – schon schlüpft ein kleiner Flugsaurier und läßt einige Eischalen zurück. Diese werden aufgeklaut, bevor wir zum Zeitbahnhof zurückkehren.

## Tomatensuppe mit Biß

Tom besucht wieder das Mittelalter. Man gibt Merlin nachdenklich die Silberniete und die Eierschale und versucht dann, das Schwert aus dem Stein zu ziehen. Natürlich klappt das erst, wenn wir die Schmierseife benutzt haben. Mit dem Schwert in der Hand tritt Tom Don Tomato entgegen.

Wir sprechen mit dem Oberbeseiwicht und zeigen uns unterwürfig: Man würde ihm ja sooo gerne dienen und wenn er den Trank auslöffelt, wird er ganz furchtbar stark! Herr Tomato geht darauf ein, beschwert sich aber über die mangelnde Wirkung des Gebräus. Daraufhin kippen wir etwas von der Flüssigkeit aus (Kessel benutzen) und veranlassen Tomato nochmals, von dem Zeug zu trinken. Bei diesem Versuch verliert er allerdings das Gleichgewicht und stürzt in den Kessel. Da nun die letzte Zutat im Suppentopf ist, können wir den Zaubertrank mit dem Schwert anrühren.

Nach einer kleinen Konversation mit dem Programmierer geht's zurück zum Zeitbahnhof und von dort aus ins Labor von Don Tomato. Den Aufzug und dann das Telefon benutzen. Wir sind höflich und gehen nach dem Gespräch durch den neu geöffneten Ausgang. Jetzt muß Tom nur noch das Modemkabel in den Computer stecken – und hat das Spiel gelöst. (la)

## Ihre Druckunterlagenadresse:

**DMV Daten-  
und Medienverlag  
Anzeigendisposition  
Gruberstraße 46a  
85586 Poing**

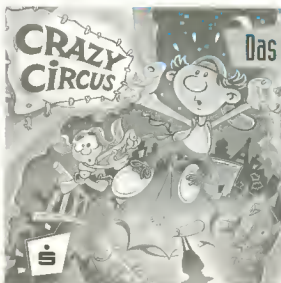
**oder  
Fax 08121/ 769-377**

**SUNWUPPER**  
Bundesliga  
Manager  
Matricker  
**85,-**  
Solange der  
Vorrat reicht!  
Preis zzgl.  
Versandkosten

**B. B. & B.**  
Alles auf CD!  
Starenweg 12  
46284 Dorsten  
Tel. (02362) 7 99 98  
Fax (02362) 7 98 90

Spiele  
Multimedia  
PD  
Shareware  
Erotik-Club  
Hardware-  
Corner

**B&B**  
Inhaber  
Miguel Bernabeu  
**CD-ROM  
Versand**



## Das Top-Game zum Hit-Preis

- Ab 386er Prozessor, 2 MB RAM  
und mindestens MS DOS 5.0
- 256 Farb-VGA-Karte
- 18 - 22 MB Speicher
- Maus

Computer-Aktion vom Feinsten.  
Schritte Tupen, crazy Story  
Und der Spieler mitredem.  
Käheres bei den Sparkassen oder  
Coupon senden an:  
DSV,  
Postfach 1143, 72585 Biederich.

(Bitte deutlich ovalisieren)  
FAX-Bestellung an: 0 71 23/3 51 05

## JA, ICH BESTELLE

Slick „Crazy Circus“ zum Einzelpreis von 29,50 DM plus 4,50 DM Porto- und Versandkosten. Bitte buchen Sie den Gesamtbetrag von meinem Girokonto (kein Sparbuch) ab (einmalige Einzugsanweisung).

Bank  
Kontokorrent  
Bitte senden Sie das Spiel an folgende Anschrift  
Name/Vorname  
Straße  
PLZ/Ort  
Datum/Unterschrift

# KOMPLETTLÖSUNG »BIFI« DAUERWURST

**Knabbern Sie schon viel zu lange am Salami-Adventure? PC-Player-Leser Daniel Stark kennt den Lösungsweg für das »Bifi«-Spiel.**

Nachdem Sie die Besucherkarte und die Infrarotkarte erhalten haben, sprechen Sie den Jungen an. Durch den Eingang der Filmstudios und danach ins Vorzimmer gehen. Sie reden mit der Sekretärin und fahren mit dem Lift zum Drehort »Enterhoken«. Ins Nebenzimmer gehen, wo man eine Tonspule erhält. Die Spule werden wir ins Tanstudio und bitten den Meister um Hilfe. Die entscheidenden Dialogpunkte: 1. »...großes Objekt...«, 2. »...vollem Kollisionskurs...«, 3. »...sagen sie den Fremden...«, 4. »...mein Geräte geht ja...« und 5. »...ohne Klookendevise...«. Gehen Sie danach in die Kantine und bitten Stefan Spilberg um ein Autogramm. Mit Oma Schröder sprechen und herzlich in die Bifi beißen. Wir besuchen dann den Pförtner und tauschen bei dem Jungen das Autogramm gegen den Ball ein. Ins Vorzimmer gehen und der Sekretärin den kondierten Apfel geben. Durchsuchen Sie im Büro den Papierkorb und die Vase sowie im Vorzimmer den Nippes. Anschließend im Vorzimmer den Computer einschalten (Paßwort »Teddybär«) und die Priorität der Infrarotkarte erhöhen.

Gehen Sie zur Requisite und sprechen Sie mit dem Requisiteur. Dann zur Technikabteilung und dem Techniker den Zettel überreichen. Zum Drehort von Cleveland Jones fahren und mit dem Verrückten sprechen. Gehen Sie dann zum Drehort von Sly Silverster, anschließend in die Denkfabrik und sprechen dort mit dem Mann. Als nächstes reden wir in der Kantine Stefan Spilberg an. Schließlich die Sprechanlage im Büro des Direktors benutzen. (Achtung, seltsamer Besucher).

Sie gehen nun zur Maske, holen das Kostüm aus der Vitrine (öffnen mit Haarmodel) und nehmen es mit. Die Packung Kaugummi hinter dem Pinguin nehmen und essen (den Kaugummi, nicht den Pinguin). In der Denkfabrik lesen wir das grüne Drehbuch, das auf dem Tisch des Autors an der Tür liegt. Kleben Sie das Tattoo auf das Kostüm; anschließend geht's zum Drehort von Sly. Hier werfen wir im Nebenzimmer den Ball auf den Dinosaurier. Sie nehmen die Gogbrille mit, gehen zum Pförtner, überreichen ihm die Gogbrille und nehmen dafür die andere Brille mit. Damit zum Techniker und ihm die Brille anbieten, bevor wir die Zeitung betrachten.

Sie marschieren jetzt zum Drehort von Öliens III und sprechen mit dem Schauspieler. Den Knopf neben der Tür drücken und die Stahltür wird sich öffnen. Im Nebenzimmer den Schlüssel für den Hebel benutzen; damit wird der Schauspieler befreit. Am Drehort von Beverly Holz benutzen Sie die Fotokabine, indem Sie die 2 Mark einwerfen. Dann verwendet man im Vorzimmer des Direktors die Schere, um die Bilder zu zerschneiden. Erst den Kaugummi und dann den Sicherheitsausweis auf das Paßbild kleben.

Sie gehen dann zur SFX Abteilung und nehmen die Rakete sowie das Pyrotool mit.

In der VIP-Lounge spricht man mit dem Mann hin-

## ETAGENÜBERSICHT DES FILMSTUDIOS

**Erdgeschoß:** Ausgang zum Pförtner, Vorzimmer und Büro des Direktors, VIP-Lounge

1. Etage: Requisite, Technikabteilung, Denkfabrik
2. Etage: Maske, SFX-Abteilung, Tanstudio
3. Etage: Drehort (Raumschiff Enterhoken) + Nebenraum
4. Etage: Drehort (Sly Silverster) + Nebenraum
5. Etage: Bifi-Spot, Kantine
6. Etage: Drehort (Cleveland Jones) + Nebenzimmer
7. Etage: Drehort (Öliens III) + Nebenzimmer + Geheimtür: Drehort (Beverly Holz 08-15) + Fotokabine

ter der Tür. Nächste Station ist der Drehort des Bifi Spots, wo Sie einen Saboteur treffen. Wenn er abgehauen ist, nehmen wir die Perücke mit. In der Maske trifft man den Saboteur erneut. Fragen Sie ihn solange aus, bis er Ihnen einen Schlüssel gibt, mit dem man in der VIP-Lounge den Zauberer befreit. Nachdem jener sich in ein Buch verwandelt hat, nehmen wir es mit und lesen darin.

In der Requisite geben wir jetzt die Perücke zurück und nehmen Spritzpistole sowie Leuchtfarbe. Nachdem der Requisiteur gegangen ist, wird der Schrumppkopf mit Ihnen sprechen. Gehen Sie zum Drehort von Sly und füllen die Spritzpistole an der Quelle mit Wasser. Die Spritzpistole tauscht man mit dem Jungen gegen eine Ente. Am Drehort von Cleveland Jones sprengen wir die Brücke, gehen danach ins Nebenzimmer und schütten die Leuchtfarbe in die Mulde. Dann füllen Sie am Drehort von Sly Silvester den Eimer mit Wasser und erhitzen ihn. Ins Nebenzimmer gehen und vom Schauspieler den Wogenheber borgen. Damit schiebt man im Nebenzimmer der VIP-Lounge die Kiste weg.

Wir klettern nach unten und folgen den roten Pfeilen. Am Ende die Karte vom Skelett nehmen und zurück zum Schrumppkopf gehen. Wenn Sie ihm die Ente geben, wird er folgendes Gedicht ausgeben: »Zwei Elemente, die sich hassen, die müssen hier zusammenpassen. Der Quell der Antwort muß hinauf, so löst Du das Geheimnis auf. Und nutzezt Du die Karte dort, so findest Du gesuchten Ort.« Sie bringen jetzt den Wogenheber zurück und gehen zum Drehort von Sly. Hier das Wasser kochen und die Karte über den Dampf halten, damit eine Höhlenkarte zum Vorschein kommt. Sie gehen wieder in die Elchshöhle und betrachten die Karte. Jetzt

wird man automatisch zum Ziel geführt. Nach der Befreiung des Direktors gehen wir zum Bifi-Spot und das nahrhafte Abenteuer hat ein Ende. (hl)



Ohne Klookendevise kein »Raumschiff Enterhoken«



Dieses Puzzle ist mir wurst



# Eine CD... alle Spiele, ab 20.11. im Handel

**GREATEST HITS 94**

DM 19,80  
Sonderausgabe 2

Die ultimative Kollektion von  
Softwaretiteln des Spielmarkts,  
gesammelt und zusammengefaßt auf  
einer einzigartigen CD

**GREATEST HITS 1994**  
CD ROM

**16** WERBESPIELE  
**69** PLAYABLE DEMOS  
**99** SHAREWARESPIELE  
**199** 10-Level  
&  
TOP-UTILITIES

Über  
**1000 MB**  
komprimiertes Spielvergnügen

mehr Infos  
siehe  
Rückseite!

Für Vorbestellungen oder bei vergriffener Auflage  
**BESTELLCOUPON**  
7111: Ich will die CD „Greatest Hits 94“ portofrei für DM 19,80  
(Bargeld oder einen Scheck habe ich beigelegt)  
Das Ganze abschicken an:  
ASTAT Media GmbH  
Koblenzstraße 41  
90408 Nürnberg

**D**ie Handlung beginnt im Bett Ihrer Freundin.

Nach dem Ankleiden sacken Sie den Schlüssel aus der Mikrowelle, die Kreditkarte aus Ihrer Brieftasche sowie Eden's Cartridge ein. Per Lift geht's nach unten in die Garage, wo wir einen herumliegenden Schraubendreher mitgehen lassen. Als erstes sollen Sie dann zur Bar trippeln, vor deren Betreten eine der herumliegenden Flaschen mitgenommen wird. Ihr gemeiner Chef hat Sie zwischenzeitlich gefeuert, zählt Ihnen aber wenigstens noch zwei Wochengehälter aus. Mit der so gestückelten Kreditkarte in der Hand geht's ab nach Hause.

Ihre Raumnummer lautet 5106. Drinnen sollten Sie das Messer ins Inventar stecken und Eden's Cartridge in das Interface. Monitor benutzen und als »Ryan« einloggen, danach das Passwort (»Blackdragon«) eingeben. Lesen Sie nun sämtliche Nachrichten, inklusive der auf dem Cartridge. Letzteres wird danach mit dem Modul ausgetauscht, das auf dem Boden herumliegt und die Aufschrift »Important« trägt. Wiederum einloggen und die gespeicherte Meldung lesen. Jetzt kann Ryan beruhigt das Haus verlassen und seinen Kumpel Luis mitgehen, dessen Türschloß mit 5238 geöffnet wird. Schnappen Sie sich in der Toilette die Schuhe und sprechen Sie mit Luis. Nun die Clubcard aufklauben und zur Pool Bar fahren. Dort rennt er erst mit dem Mann am Eingang und benutzen dann die Card am Türschloß.

Unterhalten Sie sich drinnen kurz mit dem Barkeeper und marschieren Sie dann nach links. Nachdem Ryan die Treppe hochgegangen ist und das Schloß mit 5222 geöffnet hat, trifft er auf Silverman. Von diesem erhält unser Protagonist gegen Geld seine Kanone. So gerüstet geht's zum Hotel, wo das Restguthaben für ein Nabelzimmer draufgeht.

### Eine Kiste für Sterling

Der Lift bringt uns zum richtigen Stockwerk, doch der eigene Raum ist uninteressant. Aus dem Flur jedoch sollte beim »Fire Point« die Axt mitgenommen werden. Zurück im Lift erst die Bedienungsleiste und dann das Kabel mit dem Messer bearbeiten. Nun ist der Aufzug blockiert, so daß der Handgriff benutzt und dann hochgeklaut werden kann. Die Lifttür läßt sich mit der Axt öffnen, wonach es ein wenig hektisch wird: Schalten Sie mit der Axt den ersten Leibwächter aus und erschließen Sie dann den zweiten. Nach links und danach nach unten gehen, wo sich gerade eine Crane vergründet. Nicht labern, sondern schnell abdücken: Schon haben wir den ersten der Sieben erledigt.

Im Dreamweb wird nach dem reden, danach zweimal nach unten und einmal nach rechts gehen. Öffnen Sie die richtige Tür und benutzen Sie drinnen

## KOMPLETTLÖSUNG

### »DREAMWEB«

# AUSGETRÄUMT

**Wer bei »Dreamweb« festhängt, findet hier Hilfe. Oder wollen Sie die finsternen Sieben etwa gewähren lassen?**



den Schlüssel aus der Mikrowelle. Jetzt kann Ryan nach Hause gehen und die zwischenzeitlich geänderten Newstext-Nachrichten lesen. Danach sucht man die Channel-6 Studios auf, die von zahlreichen Soldaten abgeriegelt werden. Laufen Sie um das Gebäude herum und erschließen den Parter. Nun können Sie durchs Fenster greifen und die Tür entriegeln. An der Rezeption liegt unter dem Katalog eine Passcard, mit der man durch die untere Tür im linken Gang kommt. Wir öffnen nun das Schraubendreher den Sicherungskasten und entnehmen eine Sicherung. Jetzt an der Rezeption vorbei nach rechts in den Storeroom gehen. Von dort aus die Leiter hochklettern und in der Winden-Steuerung die Sicherung austauschen. Es ist vorbei, Nummer Zwei!

Ryan schwatzt im Dreamweb abermals mit dem Hüter. Nach unten laufen und den Kristall nehmen, dann links die richtige Tür öffnen und wie gewohnt verfahren. Gehen Sie in Eden's Apartment (Türcode 2865) und benutzen Sie den Organizer, bis Sie die Adresse von Sarbin gefunden haben. Nun schnell dorthin dösen und das Schloß mit 7833 öffnen. Drinnen den Computer in Stücke schießen.

Jetzt nach links in den Lift huschen, hochfahren und draußen sofort den Kristall benutzen. Untersuchen Sie die Aktenkiste und lesen die Geheimkopie durch. Dann nach rechts gehen, die Treppe hoch und den Helikopter abschießen. Somit wäre auch Nummer 3 beseitigt.

### Chapel und Underwood

Im Dreamweb wie üblich verfahren, die richtige Tür ist im ersten Gang rechts. Ryan wacht in einer Tiefgarage auf und klagt die Drahtzange vom Laster.

Jetzt geht's zu Chapel, die aber bereits in ihrer Wohnung mit einer Plasmabombe Bekanntschaft schließen durfte. Der Palast läßt uns nicht durch, stattdessen hängen wir uns über die Mauer. In den Trümmern das Bild anschauen, das angeschlossene Cartridge nehmen und wieder zurückklettern.

Als nächstes das Bootshaus aufsuchen, wo das lose Geländestück eingesteckt und die Flasche mit Abwasser gefüllt wird. Gehen Sie nun nach rechts und buddeln dort den Verteilerkasten frei. Per Geländestück wird der Deckel aufgebrochen und dann die Flasche auf die Kabel entleert, was zu einer kleinen Explosion führt. Jetzt können Sie nach rechts gehen und den Balkon hochklettern. Durchs Fenster gelangt man nach innen, wo Frau Underwood schwerverletzt am Boden herumkrabbelt. Ryan ist nicht zimperlich und setzt sein geliebtes Schießes ein, um auch Nummer 5 abzuholen.

Wir schlurfen nun nach Hause und sehen uns per Interface Beckett's Cartridge an. Nach dem Einloggen als »Beckett« kommt Ryan mit etwas Überlegen auf das richtige Passwort: »Septimus«. Die Nachricht lesen und zur Kirche eilen, in die man durch das rechte Tor kommt (per Drahtschere). Nehmen Sie in der Kirche die Hand mit und setzen diese in den Altar ein, nachdem das Tuch auf den Boden geworfen wurde. Beide Kronleuchter hinterherwerfen und dann den Altar verrücken.

Unten untersuchen wir die Schale, was uns einen Edelstein einbringt. Dann das Grab öffnen und den Stein sowie die anderen beiden Klunker aufklauben. Das Einsetzen der drei Edelsteine öffnet einen versteckten Durchgang, so daß Sie nach rechts und dann nach oben gehen können. An der Statue muß nun jenes Zeichen eingestellt werden, das mehrmals im mitgelieferten »Diary of a mad man« zu finden ist. Jetzt alle erreichbaren Gänge und Räume nach Steinbrocken (rocks) absuchen, bis Sie acht Stück gesammelt haben. Diese allesamt in den herumstehenden Karren laden und denselben anschauen. Durch die entstehende Öffnung und daraufhin nach links gehen – igit! Tja, Nummer 6 ist uns entkommen, aber es gibt ja noch die »7«...

Wir lassen die widerliche Masse zurück, indem wir durch das Loch nach unten springen. Dann nach oben laufen und die Schienen entlanggehen, bis links eine Öffnung erscheint. Drinnen werden wir vom Dealer erwartet, der uns seine Geschichte erzählt. Dummerweise plant er, uns mit seinem Messer zu bearbeiten; speichern Sie deshalb vor Betreten des Raumes ab. Nach dem Ende von Nummer 7 muß Ryan fluchtartig den Raum verlassen. Der Rest liegt nicht in unseren Händen, aber das Spiel haben wir gelöst. (la)

# Goldene Zeiten!

**Als DANKE** an alle Anwender gibt's jetzt die TopWare **GOLD!** Vollgepackt mit zwanzig Besten was der Sharewaremarkt zu bieten hat, erhalten Sie diesen Renner zum absoluten Freundschaftspreis. Wir machen gute Software preiswert. TopWare.

20 Deutsche Lizenzprodukte  
+ Bonus "Toolbox"  
+ 900 Shareware-Programme

# GOLD

# 49.95

# Go for gold!

Überall im  
gutsortierten  
Handel!

# TopWare

**NORTON ANTI-VIRUS 3.03 FÜR WINDOWS**  
Der Anti-Virus-Sitz vom Tool-Spezialisten Peter Norton

**OPALUS STANDARD 1.1 FÜR WINDOWS**  
Grafischer RTG-Desktop mit Datenbankanlage

**LUNAR 2.0 FÜR WINDOWS**  
Umfangreiches Lärmschutzwahlprogramm

**MEMPHIS PLUS 4.0 FÜR WINDOWS**  
Bewusstes Managen mit Speicherplatzmanagement

**SOUNDER 1.1 FÜR WINDOWS**  
Sound-Sampler und Modifikation

**PROFISTART 2.1 FÜR WINDOWS**  
Komfortable Adressverwaltung und Etikettendruck

**RG-TEACHER 2.1 PRO FÜR WINDOWS**  
Videokommentar für alle Sparten

**WINMAP-DEUTSCHLAND 1.1 FÜR WINDOWS**  
Autoher und Straßenbeschreibung innerhalb Deutschlands

**LABEL EXPERT 1.05 FÜR WINDOWS**  
Professionelles Etikettendruckprogramm + Editor

**BIER 6.0 FÜR WINDOWS**  
Anleitung zum Biertrinken mit Statistikbeobachtung

**TOWNT SOFTWARE CAD/DRAW 2.0 FÜR WINDOWS**  
Objektorientiertes CAD & Layoutprogramm

**MOMENTO 1.1 FÜR WINDOWS**  
Der multimediale Terminkalender für die nächsten Monate des Jahres

**PIRELLA 2.0 FÜR WINDOWS**  
Der weltweite Terminkalender für die nächsten Monate des Jahres

**LOTTO CHAMPION 2.01 FÜR DOS**  
Grafisch animiertes Lotteryspielprogramm Sonntag- und Mittwochziehung

**AKTI-WIRAL TOOLKIT PRO 2.0**  
Der deutsche Virenscanner (von deutschen Universitäten empfohlen)

**CUBE-UP 1.0 FÜR WINDOWS**  
Der schnelle Virenscanner für Windows 3.x

**POSTLEITZAHLEN FÜR WINDOWS & DOS**  
Die schnellste Suchfunktion für Windows 3.x

**BANKLEITZAHLEN 4.0 FÜR WINDOWS & DOS**  
Neue und alte Postleitzahlen um Straßenverzeichnis

**RGB 1.0 FÜR WINDOWS**  
Das komplette Grafikbildbearbeitungsprogramm für Deutschland

**KLICKUP 3.5 FÜR DOS**  
Speicher- und Dateimanager

# KLEIN & FEIN



Die Hattrick-Banken lassen sich leicht übers Ohr hauen

## BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Fast unendlich viel Geld für den »Bundesliga Manager Hattrick« verschafft Ihnen dieser Tip von Andreas Führer aus Gelsenkirchen. Wählen Sie zuerst die gewohnte Anfangseinstellung. Nun gehen Sie noch vor dem ersten Spieltag am 1. Juli in den Bankmodus und leihen sich 8 Millionen Mark für eine Laufzeit von 48 Monaten. Nach dem Bestätigen mit »Okay« spielt man einen Monat seinen Spielplan weiter. Anfang August wählen Sie wieder das Bankmenü (die Laufzeit des Kredites sollte noch 47 Monate betragen) und ändern die 48monatige Laufzeit auf einen Monat. Nach dem Bestätigen mit »Ja« hat man rechtskräftig 8 Millionen Mark mehr auf dem Konto.

## X-WING

Bei »X-Wing« kann man sich problemlos in einem Menü unverwundbar machen und über unbegrenzte Munition verfügen. Der Nachteil: Die Mission wird nicht gezählt. Doch Stefan Kaiser aus Mühlheim/Ruhr hat herausgefunden, daß durch die Eingabe von »win« während des Fluges kein Schuß Ihre Schilde schwächt und Ihnen weder Energie noch Torpedos ausgehen, die Mission aber gewertet wird.

## ERBEN DER ERDE

Trotz unserer Komplettlösung zu »Erben der Erde«/»Inherit the Earth« ist dieser Cheat von Christian Masson aus Königswinter mehr als nützlich, denn er erspart Ihnen das langwierige Herumlaufen. Wie unser Bild rechts oben zeigt, gibt es gleich nach dem Startbildschirm einen Zauberbuch (durch das rote Kreuz markiert) zu finden, mit dem man an jeden

beliebigen Ort teleportieren kann. Im nebenstehenden Kosten befinden sich die wichtigsten Örtlichkeiten. Man sollte vor den Schumelreisen immer abspeichern, da das Programm gelegentlich abstürzt. Dies passiert deshalb, weil in manchen Szenen die Begleiter von Rif sprechen sollen, durch die Teleportation aber oft nicht anwesend sind. Vermeiden kann man dies, indem man den Raum verläßt und sofort wieder

betrifft: Siehe da, die Gruppe ist wieder komplett. Komisch ist, daß in Szenen, in denen die Begleiter im Kerker schmachten, diese nach der Teleportation auf einmal wieder da sind. Und so geht's: Benutzen Sie die Zaubermütze, geben Sie den Zahlencode für die gewünschte Szene an und drücken Sie die »Enter«-Taste.

Zahlencode	Beschreibung der Szene
1	Übersichtskarte vom Dorf und Umgebung
49	Eingang Jahrmarkt
17	Beim Geldwechsler im Jahrmarkt
73	Bei Wahrsagerin im Jahrmarkt
27	Eingang Heiligtum
72	Vor Tempel der Sturmkugel
67	Vor dem Wald zum Waldkönig
2	Eingang im Nordwesten der Freituchstadt
18	Händler der Freituch
19	Glasmacher der Freituch
21	Handwerkergilde der Freituch
3	Vor dem Wildschwein-Schloß
4	Beim Wildschwein-König
5	Türwache bei den Ratten
11	Bei Sisi (Rottenoberhaupt)
7	Vor Sternewart (Tychos Haus)
8	Vor dem Hundekönig-Palast
9	Schlafzimmer Hundekönig
251	Kerker Hundekönig
256	Eingang Katzenland
15	Vor Alommas Hütte
16	Katzengras
31	Bienenest
30	Fähre zur Walfinsel
250	Bootssteg Walfinsel
75	Wasserfall
14	Vor weißem Gebäude (Staudamm)
228	Zeit im Walfsdorf
259	Klippen (Keyboard)
268	Keyboard-Schloß (Flughafen)
24	Dreiecksschlüssel (Flughafen Labyrinth)
286	Abspann (Ende)

## OUTPOST

Nein, mit diesem Trick tauchen die versprochenen Features in Outpost nicht auf wundersame Weise auf. Vielmehr erleichtert er den Umgang mit dem Spiel ein wenig. Vorausgesetzt, Ihre Grafikkarte kann unter Windows die hohen Auflösungen und 256 Farben darstellen, spielt es sich beispielsweise mit 1280x1024 Pixel besser als die Standard-Auflösung von 640x480. Bei einem schwachen Rechner geht das Tempo natürlich ordentlich in die Knie, doch mit einem DX2-66 ist es durchaus erträglich. Der Vorteil der höheren Auflösung ist die Möglichkeit, einige der Info-Windows gleichzeitig zu öffnen,



Über dem Startbildschirm finden Sie die Zaubermütze (im Bild durch das rote Kreuz markiert)

ohne daß sie sich überlappen. Sie haben somit beispielsweise die Gesamtübersicht über Energie, Bevölkerung, Futter, die Bevölkerungsübersicht und das AI-Menü auf einmal im Blick und sparen sich nervendes Geklicke. Sie müssen nur in der Datei »Outpost.ini« die entsprechenden Werte einstellen.

## JAZZ JACKRABBIT

Das Komickel in »Jazz Jackrabbit« wuselt mit den Cheats von Tobias Winkler aus Frankfurt noch viel besser. Sie müssen »P« für Pause, danach »Backspace« drücken und schließlich die Codes eintippen. [fs]

Code	Wirkung
Bouf	Unverwundbarkeit
Gunhed	100 Schuß für jede Waffe, fünf Stangen TNT und Dauerfeuer
Sable	Extrem schnelles Rennen oder normales Laufen
Bad	Kleiner Vogel, der auf Gegner schießt
Cashike	Airboard
Lamer	Springt zum nächsten Level
Hocus	Wurpt zu zufälliger Stelle im Level
Hooker	Aktiviert Bonus-Level nach dem aktuellen Level
Mark	Läßt Jack sterben, wenn Sie festhängen
Doom	Gegner werden schneller und ihre Schüsse schwächer
Ken	Verläßt das Programm



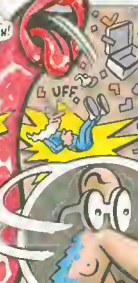
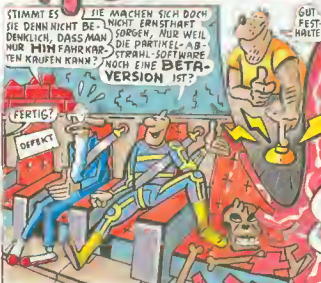
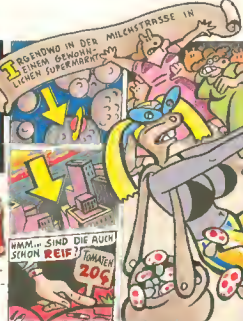
28511 Löbischfeld Schützengraben	49074 Osnabrück Hennig, St. Peter Weg 7	38100 Wolfenbüttel Hennig, St. Peter Weg 7
02351-800263	051-21230	0531-41820
37112 Hagedorn Baumschulenweg 56, 104	37520 Osterode Lachner, St. Peter Weg 7	38640 Wolfsburg Lachner, St. Peter Weg 7
0531-263181	24316 Flin Lachner, St. Peter Weg 7	05361-37474
68159 Mannheim Jungbuschstr. 10	29122 Verden Lachner, St. Peter Weg 7	
0621 101708	0492-3412	
41065 Mönchengladbach Heister Str. 210	40822 Düsseldorf Auf dem Thier 8	
02161-601556	0937 2219	
48147 Münster Ferdinandstr. 10	21221 Bitterfeld Rademacher, St. Peter Weg 7	
0251-278515	07429 Rostock Kersting, St. Peter Weg 7	
66336 Neunkirchen Bismarckstr. 13	06578 Schifffweiler Kersting, St. Peter Weg 7	
06281-641979	03421-632161	
41460 Neuss Hartenstr. 20	15576 Wetzlar Altenberg, St. Peter Weg 7	
	030-361000	

# Star Killer

»VEILCHEN BLAU UND ROSEN ROT« 64

M EIN MITTEL ZUR BESANTUNG DER GEN-TOMATEN 3 FINDER, REISEN STARKILLER UND DR. BOBO NACH SHAREBAR XI, DEM PLANETEN DER PATENTEN PROGRAMMIERER...

TEXTE: MEINRICH LENHARDT  
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE





PC Oase



VERSANDZENTRALE  
07736/8962

Up to DATE

NEU IN BERLIN

## Hard- und Software

FIFA Soccer CD	65,- DM	Harddisk 420 MB	385,- DM
Wing Armada CD	75,- DM	Harddisk 540 MB	475,- DM
Dream 2 CD	79,- DM	Harddisk 730 MB ATA2	680,- DM
NHL Hockey '95 CD	79,- DM	Streamer Qic 80	269,- DM
PGA Golf Tour CD	75,- DM	Mitsumi Triple Sp. CD	449,- DM
Pinball Dreams Del. CD	79,- DM	Sony Double Sp. CD	219,- DM
Master of Magic del. 3.5"	89,- DM	SB 16 Value	228,- DM
BM Hittrack 3.5"	79,- DM	SB 16 ASP Multi CD	299,- DM
System Shock 3.5"	75,- DM	Modem Vlast 28800 bps	498,- DM
DSA - Sternenschwefel	75,- DM	Miro 10 SD VLB Grafikk.	249,- DM
Transport Tycoon 3.5"	85,- DM	Miro 20 SD VLB Grafikk.	399,- DM
Der Bauwerk 3.5"	79,- DM	Laufwerk 3.5"	70,- DM
Colonization 3.5"	85,- DM	SIMM 1 MB	69,- DM
Loobyop 3.5"	75,- DM	SIMM 4 MB	249,- DM
Amored Flat 3.5"	79,- DM	SPEA V7 MIRAGE ISA	220,- DM
NASCAR Racing 3.5"	79,- DM	3DO-Karte für PC	799,- DM

VERSAND - LADEN - LIEFERUNG  
UP TO DATE ROSKODEN + PARTNER OHG  
10829 Berlin, Sachsendamm 2 im Hause Roskoden  
Ecke Werderauer Weg am S-Bhf. Schöneberg  
Tel. 030/788 0189/162 FAX 030/788 01 191  
MO. - FR. 10-18.30 UHR, SA. 9-13 UHR

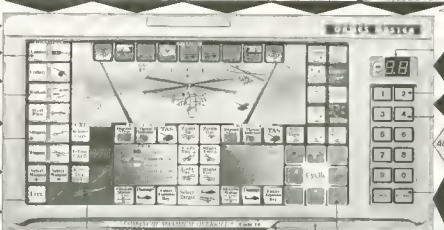
Fordern Sie unseren Katalog an per Post oder Fax.  
Rufen Sie uns an, oder besuchen Sie uns.  
Täglich neue Top-Angebote.

TIE FIGHTER	74.90	ALQUADIM	74.90	CD ROM	
FIFA SOCCER	69.90	BURNING STEEL 2	95.90	THE HIDDEN BELOW	69.90
THEME PARK	84.90	CANNON FODDER	109.90	THEME PARK	69.90
BU LI MAN HATRICK	99.90	INDY-CAR RACING	79.90	RAVENLOFT	69.90
DSA 2	79.90	THE SIEDLER	79.90	Battle Isle 2 DATA	79.90
WC ARMADA	4.90	INCREDIBLE TOONS	59.00	BIOFORGE	99.90
ANTROSS WC-ED	76.90	INHERIT THE EARTH	65.90	'BOON'	97.90
CHAOS ENGINE	59.90	MICROMACHINES	59.00	UTILITIES	49.90
COOL SPOT	50.90	PIZZA CONNECTION	94.90	MAD DOG 2	97.90
HANSE - EXPEDITION	43.90	ROBINSON'S REQUIEM	69.90	MEGARACE	63.90
HARPOON 2	76.00	UFO	102.90	SCHWARZE AUGEN	66.90
ISRAEL 3	73.90	DARK LEGIONS	78.90	IRON HELIX	87.90
SSH-21 SEAWOLF	89.90	D-DAY	75.90	MYST	131.90
SAM-N-MAX	99.90			BLOODNET	97.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Gesamtprogramm.  
Alle auf dem Markt befindlichen Spiele und Neuerscheinungen, sowie Hardware, Mega-Drive, SuperNes und Gameboy-Zubehör und Spiele können Sie ebenfalls zu günstigen Preisen bei uns beziehen. (Bitte Gesamtverzeichnis anfordern!)  
Versandkosten: 8 DM + 3 DM NN, Vorkasse per Scheck 5 DM, UPS 10 DM + 7 DM, Ausland 15 DM  
Bestellungen ab 250 DM Versandkostenfrei  
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten  
Ladengeschäft: 78056 Völschweiningen, Lange Haide 9/Auf Rinelein  
Tel.: 07720/65660 Fax: 07720/63303 Versand: Tel.: 07736/8962

# GAMES MASTER TOTAL CONTROL SYSTEM

Schnellmechanismus, um die Folien zu tauschen  
Super Grafiken auf dem Spielertablett  
GAMES MASTER ist die Lösung, um Spielertabletts zu entfernen, Spielertabletts auf dem Keyboard Board  
Einfacher Anschluss am Keyboard Board



- Leichte Einleitung durch die Synbole
- Langlebige, beschaltete Folien
- Funktionseinstellung in sinnvolle Gruppen
- ONE-TOUCH KEYS, keine komplizierten Kombinationen mehr nötig, wie CTRL + ALT + Shift oder Funktionstasten
- Farbige Folien erleichtern die Wiedererkennung
- Spielverzugern für alle Altersgruppen zwischen 7-99

- LED 88 Statusanzeige für alle Folien
- Numerfeld zur Spielersuche
- AKTUELL zur derzeit 46 Spielen Die Software ist nicht enthalten!
- Nr. der Folie drucken und los geh'!
- Entfernen

- Folien und Zubehör:
- 1. Keyboard Normal ABCD
- 2. Keyboard Normal GHEFT
- 3. Wboard
- 4. Aces of the Pacific
- 5. ATAC
- 6. Bird of Prey
- 7. Civilization
- 8. C.Y. Air Combat
- 9. Falcon 3.0
- 10. Flight of the Intruder
- 11. Flight Simulator 4.0
- 12. Flying Fortress
- 13. F117A
- 14. F15 II
- 15. F15 III
- 16. Gunship 2000
- 17. Jet Fighter 2
- 18. Monte
- 19. Commando Maximum Overkill
- 20. Megafortress
- 21. Red Baron
- 22. Red Storm Rising
- 23. Secret Weapons of the Luftwaffe
- 24. Silent Service II
- 25. Special Forces
- 26. Stunt Island
- 27. Task Force 1942
- 28. Ultima Underworld
- 29. Wing Commander
- 30. World Circuit
- 31. X-Wing
- 32. Air Warrior
- 33. A-10 Tank Killer
- 34. AP
- 35. Hammer Jump Jet
- 36. Mag 29
- 37. Space
- 38. Strike Commander
- 39. Tomado
- 40. Ultima 2
- 41. Ultimaboot
- 42. Aces over Europe
- 43. Flight Simulator 5.0
- 44. Home Naval Fighter
- 45. Wing Commander Academy
- 46. Predator
- 47. The Fighter
- 48. 1942 Pacific Air Warior
- 49. F14
- Bestand: Umschalter incl. Kabel

SYSTEMS VORAUSSETZUNGEN:  
IBM AT, 286, 386, 486, PS/2  
TANDY AT OR 100% COMPATIBLE

- Leichtes Einführen und Herausnehmen der einzelnen Folien
- Keine Batterien und keine Kabel nötig Anschlüsse fertig
- Leichtes Gewicht Abmessungen: 39 x 21 x 2,5 cm
- Sensibler Druck: Indolpe unter der Folie (ONE TOUCH)
- Auwechselbarer ROM-Chip auf der Rückseite! Neuer Chip für neue Spiele! Upgrade Chip erscheint ab. alle 6 Monate!

DATA CONSULT GmbH  
Kaiserstraße 69  
76131 Karlsruhe

Die Preise verstehen sich in DM incl. MwSt  
zuzüglich Transport! Preisänderungen und  
Irrtümer vorbehalten!  
Versandkosten: UPS 9,00 plus NN 3,00!  
Ausland nur Vorkasse!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

TEL: 0721/37 30 17  
FAX: 0721/37 31 52



## PCI, wo ist dein Interrupt?

Stimmt es, daß auf einem PCI-Bus-Rechner nur die IRQs 9, 10 und 11 für eine Soundkarte zu Verfügung stehen und 5 und 7 schon anderweitig belegt sind?

(Andreas Lehmann, Saarbrücken)

# TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Caprozessor ansprechen würden. Schließlich bringt so ein 387 Geschwindigkeitsanstiege um den Faktor 5. Macht doch mal Druck auf die Programmierer, endlich den Caprozessor auszunutzen.

(Andreas Lehmann, Saarbrücken)

Nein, nicht immer – bei manchen PCs sind aber die PCI-Interrupts so eingestellt, daß sie vielleicht die Soundkarten-Interrupts überlagern. Da hilft nur ein Blick in das Handbuch des PCs und des Motherboards und genaues Studieren des BIOS-Setups.

## Müdes MIDI macht mich madig...

Aufgerüttelt von Eurem CD-Soundkartentest mußte ein Soundblaster 16 und eine Roland SCD-15 ins Haus. Alles eingesteckt, alles installiert, doch trotzdem Ärger: Manche Spiele (beispielsweise TIE Fighter) bleiben mitten in der Musik hängen. Ich habe das Geräusch gehört, die Roland-Karten hätten einen Bug – stimmt das? Wenn ja, was kann ich tun?

(Alexander Senft, Heiligenstadt)

Creative Labs, Hersteller der Soundblaster 16, hat vor einigen Tagen bestätigt, daß man am MIDI-Port der SB 16 einige kleinere Änderungen vorgenommen hat. Diese »verbesserten« Karten werden seit einigen Wochen ausgeliefert. Der einzig sichtbare Effekt dieser Verbesserung: Die Roland-Karten stürzen ab und zu ab. Laut Creative liegt das Problem bei Roland, denen man die Änderung schon frühzeitig mitgeteilt hätte – eine Erklärung die wir nicht ganz teilen, denn warum ändert Creative den Port überhaupt, und dann in einer Art und Weise, daß nur Konkurrenz-Produkte abstürzen? Wie das Malheur zu lösen ist, bleibt zur Zeit offen. In den USA arbeitet Roland gerade an einer Problemlösung. Gleichzeitig versuchen auch die TIE Fighter-Programmierer einen Patch zu entwickeln, der die Musik-Hänger umgeht. Sobald eine genaue Lösung vorliegt, werden wir in PC Player darüber berichten.

## Dumme Programmierer?

Ich besitze einen 386/40 mit Co-Prozessor, der sich noch für fast alle Spiele eignet. Nur die neuen 3D-Programme laufen nicht gescheit: Doom, Camanche, TIE Fighter und Co. wollen alle einen 486er, um ohne Geruckel auf den Monitor zu kommen. Dabei könnten die absolut ruckelfrei laufen, wenn die Programmierer nur den

Leider ist ein Caprozessor bei den meisten 3D-Spielen absolut nutzlos und würde die Programme kurioserweise langsamer machen. Die 3D-Routinen dieser Spiele arbeiten nämlich mit möglichst schneller Integer-Arithmetik. Dabei handelt es sich um Zahlenwerte, die ohne Kammasskammen und genau in 16 oder 32 Bit hineinpassen. Einfache Rechenoperationen wie Addition und Multiplikation dieser 16-Bit-Integer-Werte mit dem Prozessor ist um ein vielfaches schneller als die gleiche Rechnung auf einem Caprozessor.

Erst bei Zahlen mit Stellen nach dem Komma, sogenannten Fließkommazahlen, dreht sich die Lage um. Fließkommaberechnungen sind aber für ein 3D-Spiel mit VGA-Auflösung viel zu genau und zu langwierig. Auch komplizierte trigonometrische Funktionen (Sinus-Berechnung) sind in 3D-Spielen mit Hilfe einer Integer-Tabelle, die ein paar hundert Bytes schluckt, wesentlich flatter, als den Caprozessor einzuschalten. Das einzige erhebliche Spiel mit Caprozessor-Unterstützung ist »Falcon 3.0«. Bei diesem wird auch nicht die 3D-Grafik schneller; vielmehr dient der Caprozessor nur dazu, komplizierte aerodynamische Berechnungen des Luftstroms um das Flugzeug zu ermöglichen und so ein sehr realistisches Fluggefühl zu simulieren.

## Ich hab' zu viele MIDI-Ports

Ich besitze eine Roland SCC-1 Karte und möchte mir eine 16-Bit Soundkarte kaufen. Die meisten dieser Karten sind jedoch ebenfalls mit einem MPU-401-MIDI-Port ausgerüstet, wie die Soundblaster 16. Ist es möglich, zwei MIDI-Karten gleichzeitig einzustecken? Wie kann ich Konflikte vermeiden?

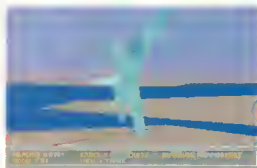
(Thorsten Lin, Göttingen)

Sie können prinzipiell mehrere MIDI-Parts gleichzeitig im System haben. Allerdings müssen diese dann auf verschiedene Port-Adressen gejumpert sein, damit sie sich nicht ins Gehege kommen (siehe auch Seite 146). Besser ist es jedoch, eine MIDI-Schnittstelle komplett abzuschalten, wenn Sie nur eine benötigen. Dies ist bei fast allen 16-bit-Soundkarten möglich – suchen Sie in der Anleitung nach einem »MIDI disable«-Jumper.

## Ich hab' zu viele Festplatten

Ich habe zwei AT-Bus-Festplatten und will mir eine dritte SCSI-Festplatte kaufen. Welche Festplatte soll ich als Boot-laufwerk festlegen und wie stelle ich die Jumper auf den AT-Bus-Festplatten ein?

(Daniel Delling, Hamburg)



Falcon schützt den Co-Prozessor



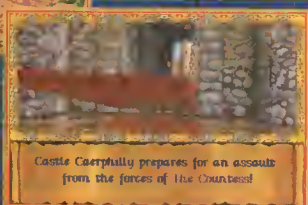
# Lords of the Realm



Fields of Leadenhamshire - 20 x 20 FIELDS FOR INFORMATION

	WILD	NOV	STOCK	EFFECT
Sheep	152	158	1	FLOCK GROWS BY 1
Cattle	163	345	92	HERD GROWS BY 12
Serfs	91	158		FIELD RECLAIMED
Grain	0	158	57	32 GROWING GRAIN
Idle			0	57 IS STORED

Weather: DULL WEATHER POOR EFFECT ON REPLENISHING CROPS.



## Europa im Mittelalter

In dieser Zeit begab es sich, daß heftiger Streit unter den Fürsten und Herzögen des Reiches entstand. Und wie Sie sich unschwer ausmalen können, ging es wieder nur um das Eine:

## Wer gewinnt den Thron?

So begannen sie eifrig, an neuen, frutigen Burgen zu bauen, die Bauern vehement zum Produzieren wertvoller Rohstoffe anzuhalten und Nachkömmlinge derselben in mehr oder minder große Heere zu pressen. Diese machten sich eiligst auf den Weg, die Nachbarn vom Herrschaftsanspruch Ihres Fürsten zu überzeugen – nötigenfalls mittels Belagerung und anschließender Erstürmung der so sorgsam mit Türmen, Gittern und Gräben bewehrten regionalen Regierungssitze ...

• 266 Farben • Bis zu sechs Mitspieler • Modern-Play für 2 Spieler bei PC • Editor zum individuellen Burgen-Design • Belagerungen mit individueller Vorgehensweise der Erstürmung • Animierte Schlachtfeldszenarien • Zivil- oder militärischer Rollenschwerpunkt • Statusinformationen und Mitteilungen • Landwirtschaft und Bergbau • CD-ROM-Erweiterungen mit Online-Tutorial, digitaler Sprachausgabe, zusätzlichen Optionen, wie z.B. Pest und Hungersnot, Auswahl zwischen England und Mitteleuropa, Intro usw.

MS-DOS 3.51, CD-ROM, sowie Amiga komplett in Deutsch

**Impressions**

# TECHNIK TREFF Classics

Die folgenden Probleme haben wir schon oft beantwortet, Sie werden jedoch jeden Monat aufs neue gefragt. Deswegen gibt es diese Classics-Rubrik, in der wir die häufigsten Fragen und Antworten kurz zusammenfassen.

**► PROBLEM:** Nach Installation von Soundkarte, CD-ROM oder anderer Hardware reicht das RAM nicht mehr für ein bestimmtes Programm.

**LÖSUNG:** Starten Sie das Programm MEMMAKER von MS-DOS 6 oder besorgen Sie sich einen professionellen RAM-Manager wie QEMM oder 386MAX.

**► PROBLEM:** Spiele stürzen ab, wenn Soundkarte (Soundblaster oder kompatible) Geräusche abspielt.

**LÖSUNG:** DMA-Konflikt im PC. Kann an falsch eingestelltem DMA-Kanal liegen, oder an inkompatiblem Harddisk-Controller (austauschen) oder defektem DMA-Controller auf der PC Platine (auch hier hilft nur Austausch).

**► PROBLEM:** Spiele mit DOS-Extender (DOS4GW) stürzen laufend ab.

**LÖSUNG:** PC-Setup falsch eingestellt (zu schnell getunt), RAM-Bausteine kaputt oder RAMs verschiedener Hersteller gemischt – hier muß ein Fachmann mal den PC aufschrauben.

**► PROBLEM:** Soundkarte knackt ständig. Unüberhörbares Rauschen, Surren und Zischen.

**LÖSUNG:** Soundkarte in anderen Steckplatz stecken; ansan-

sten Hauptplatine austauschen (entweder defekter ISA-Bus oder defekter DMA-Controller).

**► PROBLEM:** PC ist zu langsam. Was bringt eine neue Grafikkarte?

**LÖSUNG:** Kaum etwas. Für DOS-Spiele lohnt sich nur der Umstieg von ISA auf Vesa Local Bus (oder gegebenenfalls PCI). Einzige Ausnahme: Ihre jetzige Grafikkarte ist zwei Jahre oder älter und war ein besonders preiswertes Modell. Alle modernen Karten sind nahezu gleich schnell.

**► PROBLEM:** Ich kann keine Super-VGA-Spiele starten.

**LÖSUNG:** Sie brauchen einen Vesa-Treiber. Dieses Programm müssen Sie VOR dem Spiel starten. Ein solcher Treiber liegt jeder modernen Grafikkarte bei; ansonsten fragen Sie Ihren Händler.

Manche Grafikkarten (Merkmal: S3-Chip) haben keine Unterstützung für den 640 mal 400-Modus. Hier benötigen Sie einen Vesa-Treiber, der diesen emuliert. Diese gibt es bei Sharewarehändlern (UNIVESA, V400) oder auf den CD-ROMs von PC Player plus.

**► PROBLEM:** Wie kann ich meinen alten PC auf Local Bus aufrüsten?

**LÖSUNG:** Dazu muß die komplette Hauptplatine ausgetauscht werden. Das ist eindeutig Sache für einen Fachmann.

**► PROBLEM:** Welche Soundkarte/Grafikkarte/CD-ROM soll ich mir kaufen?

**LÖSUNG:** Wir geben grundsätzlich keine individuellen Kaufempfehlungen. Bitte beachten Sie unsere Testberichte und wenden Sie sich gegebenenfalls an einen guten Fachhändler.

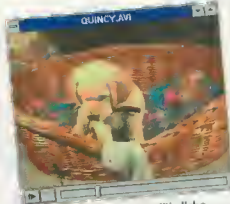
Wenn Sie eine AT-Bus-Festplatte eingebaut haben, bootet der PC grundsätzlich davon und nicht von der SCSI-Festplatte, da AT-Bus-Platten zuerst vom System erkannt werden. An den Jumpers von den AT-Bus-Platten müssen Sie nichts ändern. Die SCSI-Platte wird selbständig ins System eingebunden.

## Windows-Kintopp ist ein Flop

Ich kann einstellen und updaten, was das Zeug hält, aber die »Video für Windows«-Clips die Ihr, auf den PC Player Plus-CD-ROMs unterbringt, laufen einfach nicht ruckelfrei.

Am schlimmsten ist es bei den interaktiven Tests. Dabei muß mein System, komplett mit 486DX2/66 und Doublespeed-CD-ROM doch locker damit fertig werden, oder? Also: Wie mache ich aus diesen abgehackten Dia-Shows wieder richtige Filme?

(Stefan Schmidt, Berlin)



Video für Windows: Ausführliche Grundlagen gibt's nächsten Monat

Eigentlich dachten wir, daß unsere diversen Tips zu Video für Windows ausreichen, die wir auf der CD in der Datei »PANIK.TXT« untergebracht haben.

Da uns aber immer mehr Fragen zu dem Thema erreichen, werden wir uns nächsten Monat ganz ausführlich in der Rubrik »Keine Panik« mit Video für Windows und allen seinen Tücken beschäftigen.

## Kopiergeschütztes Verzeichnis?

Ich habe folgendes Problem: Auf Ihrer CD gibt es Verzeichnisse mit Leerzeichen, wie zum Beispiel »MITSUMI .FX«. Diese Verzeichnisse kann ich nur unter Windows auf die Festplatte kopieren, nicht mit DOS-Kommandos.

(Vinzent Folk, Feldhaus)

Leerzeichen in Verzeichnissen sind unter DOS grundsätzlich nicht erlaubt. Sie werden nur so angezeigt, als ob sie welche hätten, wenn Sie ein Verzeichnis mit einem »Punkt« anlegen. Die Verzeichnisnamen auf der CD beinhalten also kein »echtes« Leerzeichen. Um das genannte Verzeichnis anzusprechen, müssen Sie zum Beispiel »CD MITSUMI.FX« eingeben und nicht etwa »CD MITSUMI .FX«. Unter Windows mit dem Dateimanager klicken Sie das Verzeichnis zum Kopieren an und haben damit automatisch den richtigen Namen.

## Mein CD-ROM muckt...

Obwohl bei meinem neuen CD-ROM alle Treiber korrekt geladen werden, bekomme ich manchmal die Meldung: »CDRI01: Nicht bereit beim Lesen«. Wenn ich die Lade mehrmals öffne und schließe, kann ich die CD manchmal doch noch ansprechen. Dieses Problem tritt bei allen CDs auf.

(Wolfgang Haspes, Bann)

Dieser Fehler deutet auf ein defektes CD-ROM-Laufwerk hin. Vermutlich ist die Laser-Führung dejustiert, so daß die CDs kaum noch gelesen werden können. Gehen Sie zu Ihrem Händler und tauschen Sie das CD-ROM-Laufwerk um.

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>, FR. 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>  
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)  
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

**Unser Ladenlokal in AUGSBURG**  
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.-Fr. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr

## Versand Service Club

1942	PACIFIC AIR WAR - 2 KPL/HAND/CH 3.5"	60
1943	DAISY DOLL SUPERHERO/ANIM SR - 4	61
1944	DEATH OF A KING - 2 KPL/AN	62
1945	CROSS THE BRIDGE/DT/HAND/CH 3.5"	63
1946	ANILE LEGACY/DT/ANL	64
1947	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	65
1948	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	66
1949	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	67
1950	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	68
1951	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	69
1952	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	70
1953	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	71
1954	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	72
1955	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	73
1956	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	74
1957	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	75
1958	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	76
1959	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	77
1960	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	78
1961	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	79
1962	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	80
1963	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	81
1964	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	82
1965	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	83
1966	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	84
1967	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	85
1968	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	86
1969	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	87
1970	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	88
1971	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	89
1972	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	90
1973	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	91
1974	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	92
1975	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	93
1976	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	94
1977	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	95
1978	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	96
1979	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	97
1980	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	98
1981	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	99
1982	ALFONSO TRIUMPH/DT/ANL	100

[illegible]

## PC Soundkarten / Zubehö...

[illegible]

## Prechitsky, P.

[illegible]

## Presheits PC

00	RACAMPRIK DIT ANL	3.5"
01	RAILY DIT ANL	3.5"
02	POUL - ANK - COWBOY BOWTIE - VOA 9.5"	
03	SECRET WEAPONS OF GUN LUFTWAFFE 3.5"	
04	SHADOW OF THE COMET KOMP. DIT 3.5"	
05	SIM ELEN - ANK - COWBOY BOWTIE - VOA 9.5"	
06	SIM ANK KOMP. DIT 3.5"	
07	SIM ANK - COWBOY BOWTIE - VOA 9.5"	
08	SIM ELEN KOMP. DIT 3.5"	
09	SIM ELEN - ANK - COWBOY BOWTIE - VOA 9.5"	
10	SPIN CASTING 10" - SPRING RIGGE - 5.25"	
11	STUNTS - COWBOY BOWTIE 3.5"	
12	SUPER FIGHTER 4 DIT 3.5"	
13	TECH FIGHTER 4 DIT 3.5"	
14	SPINROCKER - STANBYE - KOMP. DIT 3.5"	
15	TECH FIGHTER 4 DIT 3.5"	
16	TEFX - TACTICAL FIGHTER EXR - DIT HANDS.	
17	TEFX - TACTICAL FIGHTER EXR - DIT HANDS.	
18	TRAX - TRAX - 3.5"	
19	TRAX - TRAX - 3.5"	
20	TRAX - TRAX - 3.5"	
21	TRAX - TRAX - 3.5"	
22	TRAX - TRAX - 3.5"	
23	TRAX - TRAX - 3.5"	
24	TRAX - TRAX - 3.5"	
25	TRAX - TRAX - 3.5"	
26	TRAX - TRAX - 3.5"	
27	TRAX - TRAX - 3.5"	
28	TRAX - TRAX - 3.5"	
29	TRAX - TRAX - 3.5"	
30	TRAX - TRAX - 3.5"	
31	TRAX - TRAX - 3.5"	
32	TRAX - TRAX - 3.5"	
33	TRAX - TRAX - 3.5"	
34	TRAX - TRAX - 3.5"	
35	TRAX - TRAX - 3.5"	
36	TRAX - TRAX - 3.5"	
37	TRAX - TRAX - 3.5"	
38	TRAX - TRAX - 3.5"	
39	TRAX - TRAX - 3.5"	
40	TRAX - TRAX - 3.5"	
41	TRAX - TRAX - 3.5"	
42	TRAX - TRAX - 3.5"	
43	TRAX - TRAX - 3.5"	
44	TRAX - TRAX - 3.5"	
45	TRAX - TRAX - 3.5"	
46	TRAX - TRAX - 3.5"	
47	TRAX - TRAX - 3.5"	
48	TRAX - TRAX - 3.5"	
49	TRAX - TRAX - 3.5"	
50	TRAX - TRAX - 3.5"	
51	TRAX - TRAX - 3.5"	
52	TRAX - TRAX - 3.5"	
53	TRAX - TRAX - 3.5"	
54	TRAX - TRAX - 3.5"	
55	TRAX - TRAX - 3.5"	
56	TRAX - TRAX - 3.5"	
57	TRAX - TRAX - 3.5"	
58	TRAX - TRAX - 3.5"	
59	TRAX - TRAX - 3.5"	
60	TRAX - TRAX - 3.5"	
61	TRAX - TRAX - 3.5"	
62	TRAX - TRAX - 3.5"	
63	TRAX - TRAX - 3.5"	
64	TRAX - TRAX - 3.5"	
65	TRAX - TRAX - 3.5"	
66	TRAX - TRAX - 3.5"	
67	TRAX - TRAX - 3.5"	
68	TRAX - TRAX - 3.5"	
69	TRAX - TRAX - 3.5"	
70	TRAX - TRAX - 3.5"	
71	TRAX - TRAX - 3.5"	
72	TRAX - TRAX - 3.5"	
73	TRAX - TRAX - 3.5"	
74	TRAX - TRAX - 3.5"	
75	TRAX - TRAX - 3.5"	
76	TRAX - TRAX - 3.5"	
77	TRAX - TRAX - 3.5"	
78	TRAX - TRAX - 3.5"	
79	TRAX - TRAX - 3.5"	
80	TRAX - TRAX - 3.5"	
81	TRAX - TRAX - 3.5"	
82	TRAX - TRAX - 3.5"	
83	TRAX - TRAX - 3.5"	
84	TRAX - TRAX - 3.5"	
85	TRAX - TRAX - 3.5"	
86	TRAX - TRAX - 3.5"	
87	TRAX - TRAX - 3.5"	
88	TRAX - TRAX - 3.5"	
89	TRAX - TRAX - 3.5"	
90	TRAX - TRAX - 3.5"	
91	TRAX - TRAX - 3.5"	
92	TRAX - TRAX - 3.5"	
93	TRAX - TRAX - 3.5"	
94	TRAX - TRAX - 3.5"	
95	TRAX - TRAX - 3.5"	
96	TRAX - TRAX - 3.5"	
97	TRAX - TRAX - 3.5"	
98	TRAX - TRAX - 3.5"	
99	TRAX - TRAX - 3.5"	
100	TRAX - TRAX - 3.5"	

## CD ROM Program

[illegible][illegible]

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.  
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand.  
Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandt kostenfrei!

**Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! - Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



## Zwei AT-Bus-Platten, ach, in meiner Brust...

Ich wollte eine zweite AT-Bus Festplatte zusätzlich zu meiner alten in meinen Rechner einbauen. Ich habe sie korrekt angeschlossen. Als ich den Rechner jedoch starten wollte, ging gar keine Platte mehr. Wenn ich die zweite Platte ausbaue, geht wieder alles. (Petra Teuchert, Regensburg)

Zwei AT-Bus-Festplatten können nicht ohne weiteres zusammen angeschlossen werden. Sie müssen auf »Master/Slave«-Betrieb konfiguriert werden. Auf einer Platte muß ein »Master«-Modus, auf der zweiten ein »Slave«-Modus eingeschaltet werden. Wie Sie sich denken können, bringt aber jeder Festplattenhersteller die entsprechenden Schalter und Jumper an einer anderen Stelle unter und gibt ihnen oft auch noch eigene Namen. Sie müssen sich also beim Fachhändler die technischen Daten der beiden Platten geben lassen. Die Master-Platte ist danach die Platte »C:«, die Slave-Platte normalerweise »D:«.

Wenn beide Festplatten von unterschiedlichen Herstellern stammen, gibt es keine Garantie, daß die beiden miteinander auskommen werden, auch wenn die Master/Slave-Bezeichnungen stimmen. Leider läßt sich dieses Problem nicht umgehen; deswegen sollten Sie vor dem Festplattenkauf ein Rückgaberecht aushandeln, falls die neue Platte mit der alteingessenen nicht reden mag.



Cool Spot gehört zu den wenigen guten PC-Jump-and-Runs

## Springen und Rennen im Ruckel-takt

Warum kann selbst ein 486er keine qualitativ so guten Jump-and-Runs

wie eine Kanschale oder der Amiga laufen lassen? Ich finde, es ruckt immer oder die Sprites sind sehr klein. Liegt das an der Technik oder am Betriebssystem?

(Robert Gerke, Wolfsburg)

Es liegt, wenn man so will, an der »Technik«. Das Betriebssystem DOS wird bei modernen Spielen ja mehr oder weniger umgangen und nur für Dateizugriffe benutzt. Konsolen und auch der Amiga haben einige speziell auf Grafik-Power hochgezückelte Spezialchips in ihrem Inneren, wie zum Beispiel Copper- oder Blitter-Chips. Mit ihnen lassen sich gerade für Jump-and-Runs so wichtige Element wie Parallax-

## TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten  
TIPS und TRICKS rund um den PC

Scrolling oder bewegliche Farbverläufe sehr schnell und im Handumdrehen erzeugen, so daß die Bewegungen besonders flüssig wirken.

Auf dem PC muß man quasi alles »von Hand«

programmieren, will man derartige Effekte erzeugen, was natürlich viel Rechenzeit und Programmier-Schweiß kostet. Der PC wurde eben nicht als »Spiele-Maschine« konzipiert. Vielleicht erlöst uns aber irgendwann mal ein neuer Grafikstandard, der VGA ersetzt und solche Programmiertricks besser unterstützt.

## Unbändiger Speicherhunger

Manche Programme stürzen unter Windows ab mit der Meldung: »Nicht genügend Speicherplatz zur Ausführung von XXX.EXE«. Am Speicher liegt es nicht, da sonst keine Programme geladen sind und ich laut Windows nach 12 MByte Hauptspeicher zur Verfügung habe.

(Thomas Eckoldt, Usingen)

Es liegt doch am Speicher, aber nicht am Gesamtspeicher, sondern am Speicher unter der 640 KByte-Grenze. Windows ist bedauerlicherweise etwas inkonsequent programmiert, da Programme, die unter Windows laufen, auch immer ein wenig Speicher unterhalb der 640-KByte-Grenze benötigen. Wenn Sie nun SCSI- und CD-ROM-Treiber geladen haben und ihren Speichermanager beispielsweise mit »NOEMS« konfiguriert haben, wird alles in den unteren Speicherbereich geladen. Dann kann Windows dummerweise keine Programme mehr ausführen, auch wenn Dutzende von Megabytes frei sind. Sie können das überprüfen, indem Sie vor dem Laden von Windows den Befehl »MEM« eingeben. Zeigt dieser Befehl weniger als 550 KByte »konventionellen Speicher« an, kann es sein, daß das für Windows schon zuwenig ist, selbst wenn Sie insgesamt 16 MByte Ram in Ihrem Rechner haben.

Ein zweiter Punkt, der Windows-Programme zum Absturz bringen kann, sind mangelnde »Ressourcen«. Das sind zwei spezielle Speicherbereiche, in die sich beispielsweise alle Iconsquetschen müssen.

Ressourcen-Mangel kann aber eigentlich nur auftauchen, wenn mehrere Programme gleichzeitig laufen und dürfte in Ihrem Fall daher ausgeschlossen sein. (bs)

## IN EIGENER SACHE

In letzter Zeit erreichen uns immer mehr Fragen zum Thema »Das Spiel XYZ läuft nicht« oder »Mein Windows stürzt immer ab«. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir diese Fragen in den meisten Fällen nicht beantworten können. Nur der Hersteller kann in solchen Fällen weiterhelfen.

Senden Sie bitte immer Ihre Registrierungskarte ein und rufen Sie bei Problemen den Hersteller direkt an – was der nicht weiß, können wir in den meisten Fällen auch nicht herausfinden. Als Service finden Sie in PC Player regelmäßig die Rubrik »Hotline«, welche die Service-Nummern wichtiger Hard- und Software-Hersteller nennt – in dieser Ausgabe auf Seite 177. (bs)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV VERLAG  
REDAKTION PC PLAYER  
»TECHNIK TREFF«  
GRUBER STR. 46A  
85586 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.







**Sie wallen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern?**

**Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Paing.**

### CD-Enttäuschung

Mit Eurer Ausgabe 10/94 der PC Player Plus habt Ihr mich schwer enttäuscht, so daß ich mir überlegen werde, ob ich die Zeitschrift weiterhin kaufe. Ich besitze die neue Ausgabe gerade etwa zwei Stunden und den ersten Schock hatte ich bereits am Kiosk.

Erstens: Die CD-ROM ist wie bei Billig-Zeitschriften mit einem widerlichen Kleber am Cover befestigt. Es bleibt eine Klebestelle zurück. Aus ist der Traum von allen PC- bzw. CD-Player-Heften nebeneinander im Ordner. Zweitens: Ich habe immer gedacht, Ihr als seriöse Zeitschrift habt so Anhängsel in pink oder orange nicht nötig, um auf Euch aufmerksam zu machen. Drittens: Der Karton-Cover für die CD-Hüllen in der letzten CD-Player war hervorragend, aber dieser Papierfetzen auf der Zeitschrift war enttäuschend.

(Ludwig Grasser, Möhrndorf)

Der CD-Klebstoff war bei Ausgabe 10/94 in der Tat ein Fehlgriff. Seit PC Player 11/94 verwenden wir einen »saferen« Kleber; mit etwas Feinfühligkeit ist jetzt die CD-Tasche ablösbar, ohne das Titelbild anzuritzen. Unsere gelbe Titelflappe [...] auf ein leuchtendes pink verzichten wir der Ästhetik zuliebe) hat ihren Sinn: Die CD-Player-Käufer müssen auffällig darauf hingewiesen werden, daß sie ihr CD-ROM jetzt auf PC Player plus finden. Die Kritik an der »lobbigen« CD-Hülle nehmen wir uns zu Herzen. Wenn wir unser strenges Management überreden können, kehrt die Kartanhülle demnächst zurück.

### CD-Enthusiasmus

Erst einmal »Herzlichen Glückwunsch« zu der gelungenen Erstausgabe der PC Player plus!

Als Abonnent der CD Player und Leser der PC Player war ich erst etwas mißtrauisch, ob eine monatliche Beigabe der CD gutgehen kann. Schließlich möchte man für 19,50 keine Wiederholungen auf der CD finden.

Ihr habt mich überzeugt: Ich bleibe bei der Plus-Ausgabe und trete bei anderen Zeitschriften kürzer. Keine weitere PC-Zeit-

schrift testet so unterhaltsam und kritisch PC-Spiele. Bisher konnte ich mich beim Spielekauf voll auf Eure Wertung verlassen. Sehr informativ für künftige Investitionen meinerseits finde ich auch die Messeberichte. Leider warte ich bis jetzt noch vergeblich auf einen Test des im November erscheinenden VFX-Helms.

(René Dölz, Jessen)

Vielen Dank für das Lob. Der VFX-Helm ist nicht vergessen, aber ein Test lohnt sich erst, wenn auch speziell angepaßte Software erhältlich ist. Sobald ein Serienmodell bei uns eintrifft, werden wir auf das Thema zurückkommen.

### Protz-Layout

Ein bißchen Kritik: Vergleichstests (Flugsimulatoren, Rennspiele) sind nur dann sinnvoll, wenn auch ältere Programme getestet werden. Bei den Rennspielen habt Ihr, finde ich, eine gute Mischung hingekriegt.

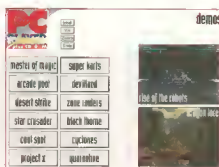
Was mich am allermeisten stört, ist, daß Ihr häufig Riesens-Bildschirmfotos und -Überschriften druckt, dazu dann ganz wenig Text in Riesenschrift mit Riesenzeilenabstand. Erstens halte ich Euch für wortgewandt genug, daß Ihr Euch zu jedem Spiel mehr aus den Fingern saugen könnt. Zweitens sind Eure Leser nicht so blöd, daß sie in Begeisterung ausbrechen, wenn Euer Heft wieder fünf Seiten dicker ist, nur weil Ihr es mit Protz-Layout künstlich streckt.

(Andreas Millinger, Gaschurn)

Zum einen wehre ich mich gegen die Einstellung, daß die Optik bei Computerzeitschriften ruhig auf Telefonbuch-Niveau dümpeln darf. Zum anderen halte ich Bilder für ein ganz

wichtiges Element, um rüberzubringen, um was es in einem Spiel überhaupt geht. Worum soll ich zwei Absätze lang versuchen, einen Aspekt zu erklären, wenn ich ihn auch zeigen kann?

Angesichts des Umfangs unserer Testberichte braucht sich wirklich niemand um die Textmenge zu sorgen; »große« Spiele bekommen in der Regel mindestens drei Seiten zugesprochen.



Diskussion ums CD-ROM von PC Player plus

### Prima Layout

Zunächst möchte ich ein sehr verspätetes Lob über das »neue« Design der Zeitschrift aussprechen. Dabei meine ich nicht nur die Titelseite, sondern auch das innere Layout. Die Berichte sind durch Überschriften und andere Hervorhebungen übersichtlicher gestaltet als früher. Dadurch liest es sich wesentlich angenehmer und der Leser schaltet nicht mittendrin ab, wie es (zumindest bei mir) öfter der Fall ist, wenn man einen nicht enden wollenden Textblock liest.

Auch das Outfit der Testberichte ist besser als vorher – vor allem die neuen Wertungskosten und das CD-Icon für CD-ROM-Spiele. Weiter sind mir die kritischen Vergleiche, die Streitgespräche (Stichwort »Outpost«), und die Hotline-Nummern aufgefallen. Ich stimme übrigens voll und ganz mit jenen Lesern überein, die sich in Ausgabe 9/94 gegen Schmuse-





Wertungen ausgesprochen haben. Laßt Euch nur nicht von irgendwelchen Software-Meins ins Handwerk puschen.

(Daniel Moosbrugger, Innsbruck)

Wir reichen das Design-Lob gerne an unsere getreuen Loutyer bei Jaumokolz weiter – unter besonderer Berücksichtigung von Oliver Kneidl und Woldemar, dem Wunderhund (©).

## Hardware-Shock

Es war in der Ausgabe 10/94: Ich nahm mir die gute alte PC Player und schaufelte ihren Inhalt in mich hinein, doch da passierte es. Ich schlug Seite 88 auf und überlag den Text von »PGA Golf 486«. Die Grafik sah vielversprechend aus, deshalb schaute ich mir den Bewertungskosten an. Da bekam ich einen Schock: PGA Golf braucht mindestens 8 MByte RAM. Ihr habt sogar 16 empfohlen. Ich bekomme Schweißausbrüche! In meiner kleinen Maschine sitzen gerade mal 4 MByte.

Ich habe ja nichts gegen Fortschritt, aber wenn ein Spiel schon soviel RAM benötigt, wo soll das hinführen? Der Ottomormal-Verbraucher kann sich wohl kaum mal eben so 12 MByte nebenher kaufen. Das wären »nur« 600 Mark und aufwärts. Was ist blaß los? Ich verstehe die Welt nicht mehr.

(Léon Vallée, Dartmouth)

Kaum ein normalsterblicher PC-Spieler hat 16 MByte RAM – fairerweise mußten wir anmerken, daß mit solchen Reserven der Spielfluß am besten flutscht. Aber keine Sorge; auch mit 8 MByte und halbwegs aufgeräumten XMS-Reserven ist PGA vernünftig spielbar.

Den Speicher-Upgrade von 4 auf 8 MByte können wir generell empfehlen: Das schafft nicht nur Reserven für zukünftige Spiele, sondern macht auch den Einsatz von Windows erst erträglich.

## Hardware-Entwarnung

Da mir zu Eurer Gozette keine Kritik einfallen will, muß ich mich über die Leser hermachen. Alle beschweren sich darüber, wenn ein Spiel mit hohen Hardware-Anforderungen auf den Markt kommt. Warum? Sollen die High-End-PC-Besitzer »Pac-Man« und »Tetris« spielen? Am besten kauft jeder die Spiele, die für seinen Rechner geeignet sind und nicht umgekehrt, wie es uns die Schwarzmalerei weiß machen wollen. Auch für einen 386DX gibt es noch vernünftige neue Software, z.B. jedes Adventure oder so gut wie alle Strategiespiele. Ich jedenfalls motte meinen 486DX40 nicht in zwei Jahren ein, wenn »Ultima XXV« nicht mehr läuft.

Also, Ruhe bewahren, die ersten Pentium-Spiele ignorieren und auf die Einsicht der Soft-

warefirmen warten. Ich hoffe, damit wäre das leidige Thema vom Tisch.

(André, Berlin)

Der Trend geht bei neuesten 3D-Spielen in die Richtung »Höhere Auflösung optional, ohne Pentium zählt«. Doch mit Standard-VGA ist die Geschwindigkeit auch auf einem 486er in Ordnung. Eigentlich ein guter Kompromiß zwischen Kompatibilität und Zuckerl für Besitzer hochgezüchteter Hardware.

## Blicken wir noch durch?

Das übliche Lob möchte ich mir an dieser Stelle sparen und nur am Rande zwei kurze Kritikpunkte anbringen. Sie sollten erstens, bei zunehmendem Umfang des PC Player darauf achten, daß die bisher so vorbildliche Struktur und Übersichtlichkeit nicht verloren geht. Zweitens: Die Spieltests von CD-ROMs nicht noch weiter ausbauen. Diese Verdrängungen jetzt schon die konventionellen Tests von Disketten-Versionen zu sehr.

(Rainer Frey, Ettenheim)

Bei der Struktur passen wir auf; z.B. haben wir jetzt die Differenzierung zwischen Floppy- und CD-Spielen endgültig aufgehoben, um den Testteil nicht unnötig zu zersplittern. Bei der Verteilung richten wir uns nur nach dem Marktgeschehen: Wenn mehr Spiele auf CD erscheinen, nimmt automatisch deren Anteil an den Tests zu. Aber ohne CD-ROM werden Sie spätestens nächstes Jahr nicht mehr glücklich werden, wenn bei immer mehr Spielen die Diskettenversionen ausbleiben.

## Fantasy & Flipper

In der August-Ausgabe hat Ihr »DSA 2 – Sternenschweif« getestet. Mittlerweile wurden die Uhren auf Winterzeit umgestellt und bei mir mocht sich der »Wo bleibt denn nun das Spiel?«-Frust breit. Sind vielleicht sämtliche Bewohner Aventuriens ins Sommerloch gefallen oder hat jemand den Source-Code verlegt?

Epic Pinball ist in Eurem Test gegenüber Pinball Dreams viel zu schlecht weggekommen. Pinball Dreams ist meiner Meinung nach häßlich und ein realistisches Flippergefühl erreicht man auch erst auf einem schnellen Rechner, vom Sound ganz zu schweigen. Mit der richtigen Setup-Einstellung plus Hardware bekommt man bei Epic Pinball glasklares Sound der seinesgleichen sucht, sogar auf einem 386DX ohne Ruckeln.

(Thomas Pandur Maybaum, Brandenburg)

Bei Sternenschweif hat sich Attic viel Zeit für die Bug-Bereinigung gelassen, aber seit ein paar Wochen gibt's das Programm in jedem besseren Softwareladen. Zu deiner Pinball-Kritik: Auch in unserer Redaktion gibt es geteilte Meinungen zu Epic und Pinball Dreams.

Letztendlich hat Florian aber recht, wenn er sich über das lustlose Design diverser Epische beschwert. Und gerade die Bewertung von Musik ist zugegebenermaßen auch Geschmackssache.

(hl)



Speicher-Inflation durch PGA 486?

## SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie entweder per Post oder per E-Mail schicken. Unsere Postadresse: Redaktion PC Player, DMV Verlag, Gruber Straße 46a, 85586 Pasing. Unsere E-Mail-Adresse: Computer-Benutzer mailen einfach an PC PLAYER (71333.2206) (mit KAMMEL). Benutzer anderer E-Mail-Systeme (Internet & Co.) erreichen uns auf 71333.2206@compuserve.com (mit Punkt!).



## ◆ DAS FÄNGT JA GUT AN

Das neue Jahr naht mit schönen Spielen. Unser Team freut sich unter anderem auf Testversionen von **Descent** (Interplays 3D-Geheimtip), **U.S. Navy Fighter** (SVGA-Flugsimulation von EA), **Dragon Lare** (Mindscapes CD-ROM-Abenteuer) und **Creature Shock** (Argonaut läßt die Grafik-Muskeln spielen).

## ◆ DAS HÖRT JA GUT AUF

Der **Jahresrückblick 1994** findet gleich zweimal statt. Zum einen künden die PC Player-Tester die besten Spiele des Jahres in den abenteuerlichsten Kategorien. Zum anderen zückt der Redaktions Chronist seine spitze Feder und arbeitet den Software Jahrgang 1994 liebevoll-zynisch auf.

## ◆ DAS PASST NOCH GUT DRAUF

Wer sich nächsten Monat unsere Aufpreis-Variante »PC Player plus« gönnt, erhält neben all den bewährten Heft Leckereien eine neue, gut gefüllte **CD-ROM**. Unsere Mastering-Division kündigt unter anderem spielbare Demos von Wing Commander 3, Descent und Killing Moon an (sogar die deutsche Version, wenn alle Terminversprechen stimmen). Außerdem bereiten wir die Computer '94 in Köln für die berechtigten »Multimedia-Leserbriefe« auf.

## ► ALLER GUTEN COMMANDER SIND 3...

...hafft zumindest Origin, denn der dritte und letzte Teil der **Wing Commander**-Saga ist die heißeste Neuheit im Jahresendspurt. Chris Roberts persönlich überwachete das Design, Schauspieler wie Mark Hamill wurden für die Videosequenzen verpflichtet und ein neues 3D-System mit Super VGA soll den Weltraumkampf optimal rüberbringen. Für Origin ist Wing Commander 3 das wichtigste Spiel des Jahres – ab es auch das beste ist, wird Ihnen der Test in der nächsten PC Player sagen.

Da surrt das Laufwerk vorfreudig: Wing Commander 3 wird exklusiv für CD-ROM entwickelt.



## ► NACHRÜSTUNGS-BESCHLUSS

Wer einen komplett neuen PC kaufen will, wurde in dieser Ausgabe ausführlich beraten. Doch was macht der treue Anwender, der seine alte Kiste behalten und möglichst preisgünstig aufrüsten will? Unser üppiger Jahressend-Schwerpunkt zum Thema

**Hardware-Tuning** ist das reinste Upgrade-Eldorado. In diversen Kategorien von der Soundkarte bis zum elektronischen Organizer verraten wir unsere Kaufempfehlungen.

Großangriff aufs Weihnachtsgeld? Hardware-Upgrades kosten nicht die Welt.



**PC PLAYER**  
**1/95**  
**erscheint am**  
**7. Dezember**

**All dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.**

# FINAL

## MS KAFFEEKASSE

Bei plötzlichen Namensänderungen brauchen auch die Mitarbeiter einer Firma ein Weichen, bis sie sich umgestellt haben. Microsoft will diese Phase mit einer pädagogisch brillanten Maßnahme beschleunigen.

Wer in US-Büros das demnächst erscheinende »Windows 95« noch beim inzwischen ausrangierten Namen »Chicago« nennt, muß jedesmal 25 Cent »Strafe« zahlen. Microsoft Deutschland überlegt Gerüchten zufolge ähnliche radikale Maßnahmen: Pro »Chicago« büßt der Mitarbeiter sein vorlautes Mundwerk mit 1 Mark für die Kaffeekasse.

## NEPP DES MONATS

In dieser Ausgabe outen wir die freche Spiele-Sammlung »Additions«, in der (leichtlich

getarnt) nur alte Shareware-Kamellen enthalten sind. Nichts gegen solche Compilations, aber stellen Sie sich mal vor, Sie haben gerade stolze 80 Mark dafür ausgegeben und finden dann in der Anleitung folgenden Absatz...

Just these people go out and, hey, hey, we are so glad, that as tragisch wäre, wenn sie in der Versionung verschwinden würden. Daher haben wir sie in einer Sammlung zusammengestellt, haben eine ansehnliche Redaktionsentgeltung dazu geschrieben, damit Sie dies Serie aus ihnen heraus holen können, und haben sie einfach handhabbar gemacht, indem wir jeder Diskette unser benutzerfreundliches Menüsyste zugesagt haben. Während die einzelnen Programme der freien Verbreitung offen zur Verfügung stehen, trifft dies für unser Menüsyste auf jeden Fall NICHT zu.

Wenn Ihnen irgendeine der Software Programme in dieser Sammlung besonders gut gefällt, erwägen Sie bitte, eine Spende an den Autor, dessen Name und Adresse im Programm angegeben wird, zu schicken.

Und rechnen Sie lieber nicht nach, wie groß die Gewinnspanne für Hersteller Wicked ist...

## JUGENDSCHUTZ IN DEN USA

Weltweit sind die Jugendschützer aktiv: In Deutschland wird die »USK« eine Altersempfehlung für Computer- und Videospiele auf die Packungen drucken, während in den USA das »Recreational Software Advisory Council« (RSAC) seine Arbeit aufgenommen hat. Dieses Institut bewertet Spiele von 1 (völlig harmlos)

## DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Mit das beste an »Mod News« sind die witzigen Stories. Ein Undercover-Informant aus dem Großraum Aachen spielte uns jetzt eine Liste zu, die bei der Add-on-Disk Nr. 1 eingebaut werden könnten. Arbeitstitel: »Meldungen, auf die jeder Computerspieler wartet«.

**PLATZ 1:** »Bruce Balfour entschuldigt sich: »Ich gebe es endlich zu – Outpast war ziemlich Mist!«

**PLATZ 2:** »Softwarefirmen unterzeichnen historisches »Nie wieder Lothar Mothhös«-Abkommen: »Wir schmeißen kein Geld mehr für teure Lizenzen raus, sondern stecken jede Mark in die Programmierer.«

**PLATZ 3:** »Austin, Texas. Geheime Origin-Papiere entdeckt: »Wozu Beta-Tester anstellen, wir haben ja unsere Kunden...«

**PLATZ 4:** »Software 2000 schickt seine Programmierer ins Trainingslager: Schreibmaschinen-Lerngang wurde als Folge der vermurksten Spielernamen bei »Bundesliga Monogher Hatrick« zwangsverordnet!«

**PLATZ 5:** »Sensationeller Fund! Sunflowers hat nach monatelanger Suche jemanden entdeckt, der »Magic of Endaria« a) sofort kopiert, b) es freiwillig länger als eine Stunde spielt, dabei c) ohne Hilfe von Aufputschmitteln wach bleibt sowie d) die Benutzerführung total stark findet.«

bis 4 (hart, bedenklich) in drei Kategorien: Gewalt, Sex und Reinheitsgrad der Sprache.

Als erstes Programm wurde das in Deutschland indizierte Ballerspiel »Doom« bewertet – und schnitt relativ sanft ab. Für »Gewalt« gab's gerade mal eine 3. Begründung: Doom enthält zwar viel Blut und Gewalt, aber eine 4 wäre erst bei der Darstellung von Folter oder Vergewaltigung angebracht gewesen. In der Kategorie »Sprache« bekommt Doom völlige Harmlosigkeit bescheinigt: Beim Dauerfeuer wird wenigstens nicht geflucht.

## NACHSITZEN!

Der englische Verlag Future Publishing warb letzten September in der Händlerzeitung CTW

für sein Magazin »PC Format« – mit falschen Angaben. Stolz wird die verkaufte Auflage von 77.149 Exemplaren bejubelt: »Das führende PC-Unterhaltungs-Magazin der Welt!« Guter Witz, denn unsere PC-Player verkaufte bereits im 2. Quartal 1994 rund 5.000 Exemplare mehr laut IVW-Prüfung – Tendenz stark steigend. Beim nächsten Mal bitte erst recherchieren, dann prahlen.

## WITZ DES MONATS

**Frage:** Wieviele Microsoft-Techniker braucht man, um eine kaputte Glühbirne auszuwechseln?

**Antwort:** Gar keine – Bill Gates wird lediglich »Dunkelheit« (tm) zum neuen Industrie-Standard erklären.



# DIE ENTDECKUNG

## SOUNDWAVE32 A/WS

Mittwoch, 9 November 1994

*"Spiele, Abenteuer, MiDi, warme, lebendige und natürliche Sounds, Techno, Klassik, Rock und jede Menge Spaß", las ich auf der Steintafel. Es mußte die neue SoundWave32 A/WS von Orchid sein.*

*Sie wird meinem Computer ungeahnte Klangdimensionen verleihen. Diese einmalige Kombination aus Wavetable und Synthese ist bislang einzigartig! Und mit der fantastischen DSP-Software wird Dr.N. die ganze Nacht seinen Spaß haben.*



### • A/WS Wavetable Synthese

Die Soundkarte mit realistischen und lebendigen Sounds, die keine andere Wavetable Karte erzeugen kann! Jede SoundWave32 kann übrigens auf A/WS erweitert werden.

### • 24-Bit Audio Signalprozessor (ADSP)

Erweitern Sie Ihre SoundWave32 per Software! Die einzige Soundkarte, die mit Ihren Ideen wachsen kann.

### • Kompatibel zu Allem

Software wird unterstützt unter General MIDI, SoundBlaster, Q-Sound, Windows Soundsystem 2.0, und Kombinationen daraus.

### • A/WS und Digi-Sounds gleichzeitig

Dank Kombo-Modes erklingen Spiele und Windows-Programme mit A/WS Wavetable und digitalen Effekten gleichzeitig!

### • DSP-Software Kit

Kaum zu schlagen: Digitale Effekte in Echtzeit, Spracherkennung, Diktaphon, MIDI-Sequencer, Media Rack, Q-Sound, u.v.m.

### • SCSI-2 CD-ROM Interface (optional)

Mit dem schnellen SCSI-2 Interface auf der SoundWave32+ SCSI schließen Sie alle angesagten Double-bis Quad-Speed CD-RDM Laufwerke direkt an Ihre Soundkarte an.

Übrigens:  
Orchid OSP-Wavetable Sound gibt's mit der GameWave32 schon ab

**DM 229,-**



ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlöricker Str. 36. 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - 88S (02132) 80075

Sie finden alle aktuellen Orchid Produkte wie WaveBooster, SoundWave32, GameWave32, SoundDrive16 und Keivn64 bei pc.spezialist und im gut sortierten Fachhandel.

Ich möchte mehr Informationen ausgeben über:

Sound ☐

Grafik ☐

Video ☐

PCP 1294

Name

Anschrift



360 GRAD ACTION



3000 MEILEN/H SPANNUNG



300 METER UNTER DER ERDE

# DESCENT™

TIEF UNTEN IN EINEM RIESIGEN MINENSCHACHT AUF PLUTO: EINE BÖSARTIGE AUßERIRDISCHE RASSE BEREITET DIE ZERSTÖRUNG DER ERDE VOR. NUR EINER KANN SIE AUFHALTEN - SIE! ABER SEIEN SIE VORBEREITET. AUF DIESEM SCHWINDELERREGENDEN HÖLLENTrip DURCH UNGLAUBLICHE 3D SCHÄCHTE UND ENDLOSE TUNNEL MÜSSEN SIE BIS AN IHRE GRENZEN GEHEN.

FÜR PC UND CD ROM

*Interplay™*

**BOMICO**  
BOMICO GAMES

© 1994 Interplay™. Alle Rechte vorbehalten.